25 AÑOS 1991-2016

¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!

Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño

HOBBY CONSOLAS

Nº 304

¡ASÍ ES NINTENDO SWITCH!

La Gran N sorprende con su **nueva consola**

GRATIS SUPLEMENTO

La historia de Hobby Consolas

Nº10

PLAYSTATION VR

¡YA ESTÁ AQUÍ LA REVOLUCIÓN!

- Probamos las gafas de **realidad virtual** de PS4
- Puntuamos sus primeros juegos: **DriveClub VR, Batman Arkham VR, Until Dawn, Here They Lie...**

¡30 PÁGINAS DE ANÁLISIS!

BATTLEFIELD 1
MAFIA III
GEARS OF WAR 4
NBA 2K17
DRAGON QUEST BUILDERS
PAPER MARIO COLOR SPLASH



CONTINÚA TU
EXPERIENCIA DIGITAL





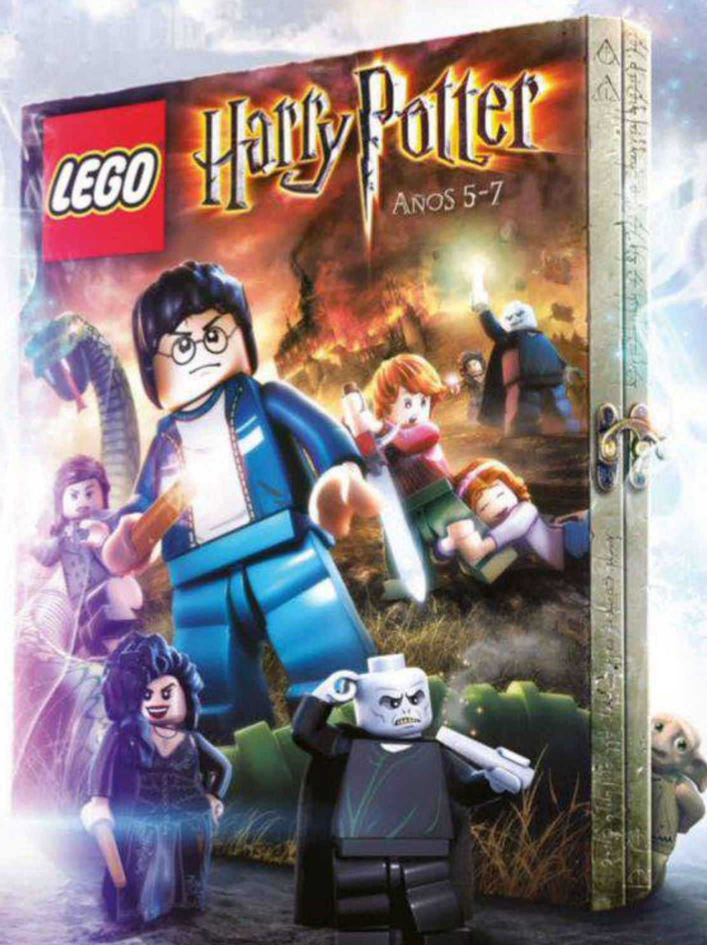




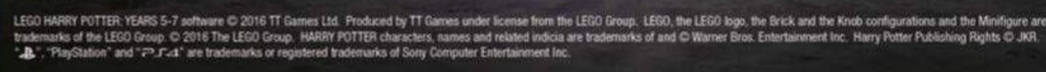

COLECCIÓN


LEGO


LEGO
Harry Potter
AÑOS 1-4


LEGO
Harry Potter
AÑOS 5-7


PS4


LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7 software © 2016 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2016 The LEGO Group. HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
"PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WB Games LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s16)


games


WB
GAMES



Es la hora de la realidad virtual en consola

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Desde principio de año, se viene anunciando a los cuatro vientos que 2016 es el año de la realidad virtual. Oculus y HTC Vive se lanzaron hace siete meses y, tras hacer mucho ruido en su puesta de largo, parece que la cosa no ha sido tan masiva como se esperaba. Quizá porque las tarjetas gráficas necesarias son caras. Quizá porque los visores son prohibitivos. Quizá por la desconfianza de los usuarios. Ahora es el turno de PS VR, visor que, según dicen los expertos, en menos de tres meses habrá vendido más que los rivales. Quizá porque no requerirá un desembolso tan alto como en PC. Quizá porque hay más de 40 millones de PS4 compatibles sin necesidad de actualizar el hardware. Demasiados "quizás"...



Lo único real es que llevo trasteando con el visor cerca de un mes y, como alguien que ya creía en esta tecnología, las primeras propuestas no han hecho sino reafirmarme en mi postura: la RV puede ser el revulsivo que necesitaba el videojuego, estancado en las mismas propuestas y sensaciones desde hace más de una década. La RV abre una nueva puerta a un mundo que no existe, pero que nos rodea. Por ahora, los simuladores de velocidad (*DriveClub VR*) y combate (*Eve Valkyrie*) se destapan como las experiencias más inmersivas, aunque otras propuestas, como *Batman Arkham VR*, son, hoy por hoy, lo más espectacular que deja el visor. Sobre el hardware y sus juegos, podéis leer largo y tendido en nuestro especial... Es curioso que esta nueva propuesta vea la luz justo en el mes en que celebramos el 25º aniversario de Hobby Consolas.

Porque ése es el otro evento del mes. Hace veinticinco años, Hobby Consolas llegaba por primera vez a los quioscos, de la mano de José Luis "JL Skywalker" Sanz, Marcos "The Elf" García, Juan Carlos "Giancarlo Vialli" García y Amalio Gómez. Un cuarto de siglo y 304 números después, seguimos viviendo el videojuego. ¿Y qué mejor manera de celebrarlo que con los pósters de los veinticinco mejores juegos de nuestra historia, elegidos con vuestros votos? Este mes, más que nunca, gracias por estar ahí. ¿Listos para otros veinticinco años?

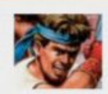
LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Veinticinco años no es nada. Así ha llegado, casi sin darnos cuenta, el aniversario de la revista. Hemos pasado de soplar cartuchos a la RV, de enchufar el multitap a la guerra online... y siempre con los mejores lectores a nuestro lado. Espero que nos sigamos viendo veinticinco años más.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

En un número tan especial, me pongo el rostro de Axel. *Street of Rage 2* fue la portada del primer número de Hobby que compré. Veinticuatro años después, me encanta verla en forma, y más aún al ver que *Sonic* y *Shenmue* están entre vuestros favoritos de todos los tiempos, claro. ¡Felicidades a todos!

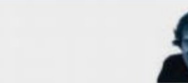
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Desde pequeño, he tenido siempre empapelada la habitación con los pósters que daban en Hobby Consolas. Por eso, me pirra el pedazo de obsequio que acompaña a la revista para celebrar su cuarto de siglo. Vais a tener que levantar paredes nuevas para que os quepan, y comprar mucho celo o chinchetas. ¡A decorar se ha dicho!

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

Muchos juegos me tienen ocupado ahora mismo, como la sensacional estrategia de *XCOM 2*, la impecable ambientación de *Mafia III*, el espectacular *Gears of War 4* o la nueva expansión de *Destiny*, *Los Señores de Hierro*. Pero claro, luego viene Rockstar, anuncia *Red Dead Redemption 2* y ya no puedo pensar en otra cosa.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Este mes de noviembre arranca la tercera temporada de la estupenda aventura gráfica de *The Walking Dead* y, desde el principio, se puede adquirir una versión física que incluye el primer episodio en el disco y acceso al resto cuando salgan en digital. Pero, ¿acaso no saldrá nunca una edición física del juego de Michonne?

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 304

42 REPORTAJE

PLAYSTATION VR, A EXAMEN

Analizamos los pros y los contras del visor de realidad virtual de Sony, así como los juegos de lanzamiento



108 AVANCE

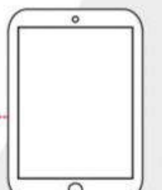
WATCH DOGS 2

Más loco, mucho más divertido... Así han sido nuestras primeras horas con el juego

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



60 ANÁLISIS

MAFIA III

La aventura mafiosa de 2K se salda con una historia y una ambientación que te atraparán hasta el final



92 REPORTAJE

TOMB RAIDER CUMPLE VEINTE AÑOS

Repasamos las dos décadas de vida de Lara Croft, un icono

64 ANÁLISIS RISE OF THE TOMB RAIDER 20 ANIVERSARIO



GEARS OF WAR 4

64 ANÁLISIS

The Coalition recoge el testigo y vuelve a poner a la querida saga *Gears* en el lugar que le corresponde



56 ANÁLISIS

BATTLEFIELD 1

La I Guerra Mundial debuta en los shooters dejando una profunda huella jugable y visual

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>



Nintendo Switch será una consola modular. Como portátil, tendrá dos mandos pequeños que se podrán separar (ideal para el multijugador) o dejar unidos. Para jugar en la tele, bastará con depositar el cuerpo principal sobre la peana base.

Como portátil, Switch se asemejará mucho a una tablet. En la parte trasera, tendrá una pestaña, para poder apoyarla y jugar con los Joy-Con.

En el vídeo de presentación, se pudieron ver varias demos técnicas, concretamente de un *Mario* en 3D, *Mario Kart*, *Splatoon*, *Skyrim* y *NBA 2K*.





ANUNCIO / MARZO DE 2017

El futuro de Nintendo se llama Switch

La próxima consola de la Gran N será un híbrido entre sobremesa y portátil, con mandos separables, tarjetas y el apoyo de las third parties.

Lo que conocíamos como NX ya es Switch, un híbrido entre consola de sobremesa y portátil que se pondrá a la venta en marzo de 2017, a un precio aún por determinar. Usará tarjetas, en vez de discos, y, en cierto modo, supone darle una vuelta de tuerca al concepto de Wii U, con mucho más criterio.

Nintendo ha tomado la sabia decisión de unificar los que, hasta ahora, habían sido sus dos ámbitos de actuación. Switch será una máquina para jugar en el salón... o en cualquier sitio, indistintamente. Y, esta vez, no hay dudas con el nombre: es una consola nueva, sucesora, al mismo tiempo, de Wii U y de 3DS. Se ha procurado hacer una consola potente con una pantalla en alta definición —el procesador será un Tegra personalizado, aunque habrá que ver qué calidad de gráficos da—, pero con gran movilidad. Habrá una suerte de base de carga que, además, será la encargada de permitirnos jugar en el televisor. Si la separamos de ese soporte, la imagen pasará a la tablet, que tendrá dos mandos extraíbles en los costados, llamados Joy-Con. Así, podremos jugar como en una portátil normal o quitarlos, para usarlos como si fueran pads clásicos. Se desconoce la autonomía de las baterías de la tableta y de los mandos. A priori, parecen diminutos, pero se podrán juntar a un eje para convertirlos en un mando más grande. Si no os convence, también habrá un mando Pro, que replica el diseño del de One. Además, tendrá multijugador local, juntando varias consolas.

Lo mejor es que hay 50 third parties interesadas: Activision, Bethesda, Capcom, EA, From Software, Level-5, Platinum, Sega, Square, Take Two, Ubisoft...

NINTENDO HA UNIFICADO SUS DOS ÁMBITOS DE ACTUACIÓN Y SE HA GANADO A LAS THIRD PARTIES



NUEVOS DATOS / PS4

Probamos Horizon: Zero Dawn, uno de los grandes de 2017

Desvelado en el E3 de 2015, lo nuevo de Guerrilla sigue puliéndose para ser uno de los juegos clave del catálogo de PS4... o, al menos, eso promete tras volver a probarlo.



El 1 de marzo, llegará a PS4 el nuevo juego de Guerrilla, *Horizon: Zero Dawn*, un título que despierta unas expectativas gigantescas cada vez que el estudio enseña algo nuevo. Nuestro último contacto con él fue en la reciente Barcelona Games World, donde pudimos probar una nueva demo (visualmente impresionante y con un sistema de combate muy fluido) y charlamos con Hermen Hulst, uno de los responsables del estudio, quien nos explicó que la intención de Guerrilla es la de crear un mundo vivo que el jugador sienta "real".

Los acontecimientos tendrán lugar 1.000 años después del "apagón tecnológico" que provocó que las máquinas dominaran la Tierra y adoptaran formas de animales. Suena raro, pero, a lo largo de la aventura, descubriremos todos los porqués, además de conocer el pasado de Aloy, la protagonista. Aparte de la historia, *Horizon* tendrá un montón de actividades que podremos realizar libremente en el mundo abierto, tales como ayudar a otras tribus, cazar para conseguir materiales con los que mejorar nuestro equipo o superar eventos aleatorios.

A la hora de cazar (o combatir), tendremos que elegir la mejor opción táctica, ya que no siempre será recomendable ir de frente y puede ser mejor colocar trampas, atacar con sigilo... A Hulst también le preguntamos en qué consola (PS4 o Pro) se ha mostrado el juego. Según él, excepto el vídeo de presentación de PS4 Pro, todo lo visto corría en una PS4 "normal". Eso sí, en PS4 Pro se verá un poco mejor, tengáis tele 4K o no, ya que mejorará elementos como las texturas.

WEB master

« Horizon desprende buenas sensaciones en cada aspecto del juego. Me alegra saber que tienen en mente hacer secuelas: cada entrega se verá más espectacular aún. »





UN MUNDO VIVO CON GRÁFICOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN Y UNA HISTORIA A LA ALTURA. ¿QUIÉN DA MÁS?

3





NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Skyrim y Fallout 4 finalmente sí tendrán mods en PlayStation 4

A pesar de la negativa inicial, al final, Sony ha dado su permiso para que los usuarios puedan crear contenidos.

Los mods son algo que los usuarios de PC llevan disfrutando desde hace años y que, aunque muchos los utilizan para llevar los gráficos de juegos como *Crysis* o *GTA V* al extremo, también sirven para introducir elementos que no estaban en el juego, crear aventuras personalizadas o convertir a nuestro Dovakhiin (el prota de *Skyrim*) en Flash.

En Xbox One aterrizaron con *Fallout 4* y, precisamente, cuando Bethesda intentó hacer lo propio en la versión de PS4, se encontraron con que no pasaban la certificación. Cuando parecía que los mods nunca llegarían a la consola de Sony, Bethesda ha confirmado que, finalmente, sus juegos sí tendrán mods en PS4, y *Skyrim: Special Edition* será el primero de ellos (*Fallout 4* también, pero más tarde). Sin embargo, en PS4, no podremos hacer lo que queramos, ya que el Creation Kit (donde podemos crear mods) no soportará contenido externo. ¿Qué quiere decir esto? Si, por ejemplo, queremos crear una espada láser y en el Creation Kit no están las herramientas, será imposible hacerlo. Es una limitación bastante importante, pero, al menos, podremos "personalizar" nuestros juegos. ■

4

Juegos con una iluminación tan avanzada como *Battlefield 1* muestran un aspecto más realista aún gracias a la tecnología HDR.

En Xbox One S también se actualizan

Algunos de los juegos que soportan la tecnología HDR en Xbox One S son:

- NBA 2K17
- Forza Horizon 3
- Gears of War 4
- Deus Ex: Mankind Divided
- Battlefield 1
- Scalebound

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE

Los juegos se actualizan para el futuro gracias a la tecnología HDR

La resolución 4K y la iluminación HDR mejoran la calidad de imagen de una forma brutal... aunque hay que tener una tele compatible.

En el pasado E3, Microsoft presentó Xbox One S, la revisión de su consola, que es compatible con la tecnología de iluminación HDR. Esta tecnología lleva muchos años en los videojuegos (como *Half-Life 2*), pero era algo simulado y no hacían falta pantallas especiales. Ahora, el HDR real llega a consolas gracias a las TV compatibles, lo que nos permitirá disfrutar de colores más realistas. Y Xbox One S no está sola: todos los modelos de PS4 también son compatibles con HDR desde la actualización 4.0, incluida PS4 Pro cuando se lance el 10 de noviembre, que además, reproducirá juegos en resolución 4K (algunos de forma nativa y otros vía reescalado). Por ello las compañías han comenzado a actualizar sus títulos para que sean compatibles con HDR, y juegos como *Gears of War 4* o *Forza Horizon 3* en Xbox One S lo soportan ya.

En PS4, el primer y por ahora único título compatible es *Deus Ex: Mankind Divided*, aunque con PS4 Pro la lista se ampliará a *Battlefield 1*, *Final Fantasy XV* y juegos más antiguos, como *The Last of Us* o *Sombras de Mordor*, que se actualizarán para beneficiarse de ésta y otras mejoras. La diferencia de imagen gracias al HDR es notable, pero preparad la cartera, porque habrá que comprar una nueva televisión... y no son baratas.


WEB YitanIX

«La tecnología avanza más rápido que nuestra economía. Ahora, no basta con comprarse una nueva consola, sino que también hace falta una tele de alta gama.»

5





NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

No nos libramos de los retrasos

Gravity Rush 2 y *Syberia 3*, entre los principales damnificados de una nueva oleada de retrasos...

Encaramos la recta final del año, un periodo en el que se aglutinan la mayor parte de los lanzamientos del año. Sin embargo, ya conocemos que hay cinco juegos que no llegarán cuando lo tenían previsto. Durante este mes, se han anunciado seis retrasos, que se dice pronto. El más "sonado" es el de *Gravity Rush 2*, que se va al año que viene, al 18 de enero, concretamente. Otro retraso importante es el de *Syberia 3*, el juego que se anunció hace siete años y que no llegará el 1 de diciembre, sino a lo largo del primer cuarto de 2017. Otra aventura gráfica, *Yesterday Origins*, se retrasa unos días y saldrá el 10 de noviembre; *Styx: Shards of Darkness* y *Cuphead* también se van, sin fecha, hasta el año que viene. El retraso que menos duele (porque parecía evidente) es el de *Bloodstained: Ritual of the Night*, que pasa de 2017 a 2018. Además del retraso, se ha anunciado que el nuevo juego del legendario Koji Igarashi será editado por 505 Games. Al menos, quedan grandes juegos que disfrutar estos meses... si no se siguen retrasando más, claro. ■

Las cifras del mes



130 GB ocupará la instalación de *Modern Warfare Remastered* e *Infinite Warfare*.

200.000.000 de Xbox One era lo que esperaba vender Microsoft en esta generación.



KICKSTARTER

2,75 millones de dólares es lo que ha recaudado el Kickstarter de *Wasteland 3* en sólo cuatro días.

50 veces superior a las previsiones de Niantic ha sido el tráfico de *Pokémon Go*.



4:56.878
MINUTOS SEGUNDOS MILÉSIMAS
es el nuevo récord en Super Mario. ¡Mamma mía!

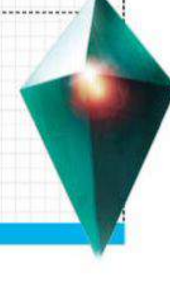




1 de noviembre, fecha del parche para poner las voces en castellano en Gears of War 4.

La última expansión de World of Warcraft consigue que el número de jugadores crezca a **10.100.000**

¿Usuarios conectados a No Man's Sky de forma simultánea? Menos de **1.000**




Farming Simulator 17
A LA VENTA EL 25 DE OCTUBRE
¡Sumérgete en un mundo abierto con una enorme cosecha de novedades!
Conduce más de 250 auténticos vehículos agrícolas y equipamiento de 75 fabricantes.
Cosecha todo tipo de cultivos, entre los que se incluyen girasoles y soja por primera vez.
Cuida de tu ganado (vacas, ovejas, gallinas y, ahora también, cerdos)...
¡Haz crecer tu granja online con otros jugadores y descárgate mods creados por la comunidad para que tu experiencia de Farming Simulator no acabe nunca!
WWW.FARMING-SIMULATOR.COM
3
www.pegi.info
GIANTS SOFTWARE
FOCUS HOME INTERACTIVE
AGCO Your Agriculture Company
BAD LAND GAMES
XBOX ONE
PC
PS4



EVENTO

Así fue la feria del videojuego de Barcelona



La primera edición de Barcelona Games World, la feria organizada por AEVI, cerró sus puertas dejando buen sabor de boca, con muchas novedades y eventos.

Durante los cuatro días que duró la nueva feria del videojuego Barcelona Games World, pasaron por sus pabellones más de 121.000 personas, un nuevo récord en la industria de nuestro país. A su disposición estuvieron algunos de los títulos más esperados de los próximos meses, como *Final Fantasy XV*, *Horizon: Zero Dawn* o *Resident Evil 7*, con una nueva demo jugable con PS VR.

También tuvieron su hueco títulos ya disponibles, como *Mafia III* o *Battlefield 1* (no faltaron las partidas para 64 jugadores simultáneos); o títulos que llegarán de forma inminente, como *Call of Duty: Infinite Warfare*. No sólo había superproducciones, ya que los juegos indies españoles ocuparon un espacio muy importante en la feria.

BGW también fue la sede de muchos eventos de eSports, como las finales de los torneos de *Counter Strike* y *Call of Duty* de Game eSports, la final de la Liga PlayStation de *Street Fighter V*, *PES 2016* y *FIFA 16*,o la final de *League of Legends* de la Liga Profesional de Videojuegos. También hubo torneos para los visitantes, con títulos recién salidos del horno, como *Gears of War 4* y *Forza Horizon 3*, y fue posible jugar en sistemas retro, asistir a un concurso de cosplay o, incluso, disfrutar de las charlas de Harada y Tabata (quienes recibieron un reconocimiento a sus respectivas trayectorias).

Para cuando tengas la revista en las manos, Madrid Gaming Experience estará abriendo sus puertas: si las cifras acompañan, es posible que podamos tener dos grandes ferias en nuestro país. De momento, la de Barcelona no ha salido nada mal, y las impresiones de los jugadores han sido positivas.

WEB elessar25

"Me harté de jugar. Estuve desde las 12:30 hasta las 18.00 jugando sin parar. Fue una experiencia fantástica que quiero repetir."





La feria miraba al futuro... y al pasado. En uno de los pabellones, se celebró RetroBarcelona, un espacio en el que jugar, comprar y admirar sistemas y juegos considerados "retro".







CHARLES MARTINET



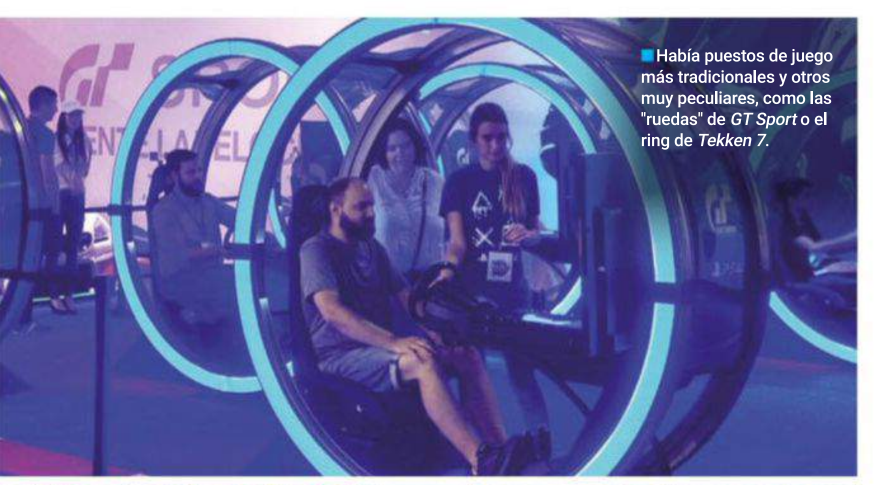
ENRIC ÁLVAREZ



HERMEN HULST



HAJIME TABATA



Había puestos de juego más tradicionales y otros muy peculiares, como las "ruedas" de *GT Sport* o el ring de *Tekken 7*.



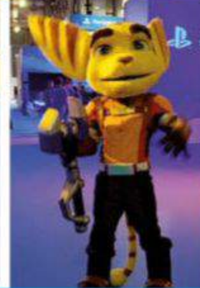


Los asistentes pudieron disfrutar de un montón de puestos, donde probaron los títulos que están por venir, como *Final Fantasy XV*, *Horizon: Zero Dawn* o la impresionante demo de *Resident Evil 7* en PS VR.











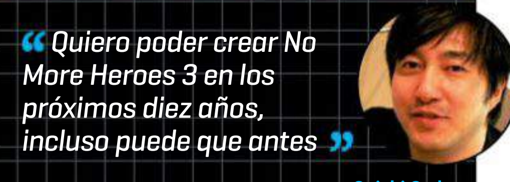


KATSUHIRO HARADA

INVITADOS DE LUJO

A las ferias se va a jugar, pero encontrarse paseando a una de las personas que ha creado (o puesto voz) a esos juegos es otra experiencia. A Barcelona acudieron "monstruos" como Katsuhiro Harada (creador de *Tekken*), Hermen Hulst (uno de los responsables de *Horizon: Zero Dawn*), Enric Álvarez (fundador de Mercury Steam) o Charles Martinet (la voz de Mario y otros personajes desde hace veinticinco años). Hajime Tabata, director de *FFXV*, se iba paseando por los puestos de su juego mirando las reacciones de la gente. ¡Menudo lujo!

Las frases del mes



« Quiero poder crear No More Heroes 3 en los próximos diez años, incluso puede que antes »

Goichi Suda. Director ejecutivo de Grasshopper Manufacture



« Un fallo garrafal de Jericho fue crear un juego donde los que pasaban más miedo eran los monstruos »

Enric Álvarez. Fundador de Mercury Steam



« Si trabajásemos en una versión de Final Fantasy XV en PC, tardaríamos un año para ofrecer algo mucho mejor »

Hajime Tabata. Director de *Final Fantasy XV*



« Trabajar en juegos AAA destroza a las personas. Algunos desarrolladores no van a casa ni a ver a sus familias »

Amy Hennig. Directora creativa de *Star Wars Project*



« Estoy disfrutando mucho con Gears of War 4: tiene un prólogo brillante »

Cliff Bleszinski. CEO de Boss Key Productions



« Hemos tenido una reunión con Valve y la película de Portal está muy viva »

J.J. Abrams. Director de "Star Wars: Episodio VII"

« NX es una consola fantástica que devolverá a Nintendo a la pelea »

Yves Guillemot. CEO de Ubisoft

7

Se desconoce si *Red Dead Redemption 2* será una precuela, una secuela o una historia nueva. Algo es seguro: gráficamente, es brutal.

NUEVOS LANZAMIENTOS PS4 - XBOX ONE

Red Dead Redemption 2 encabeza una ristra de jugosos anuncios

Ya es oficial: Rockstar nos volverá a llevar al salvaje oeste dentro de sólo un año, pero éste no es el único anuncio de interés que ha habido este mes.

Rockstar, por fin, ha confirmado el gran anuncio: está trabajando en *Red Dead Redemption 2*. La nueva aventura ambientada en el Oeste llegará en otoño de 2017 a PS4 y Xbox One. El primer tráiler, muy escueto, no es nada clarificador en cuanto al argumento, pero parece seguro que la historia estará protagonizada por un grupo de siete vaqueros. ¿Será la antigua banda de John Marston? Lo que sí es seguro es que habrá un modo online que promete ser tan ambicioso como el de *GTA V* y algunos de cuyos contenidos llegarán antes a PS4. Gráficamente, lo que se ha visto es portentoso, con unos paisajes de escándalo, que serán más variados que los de la primera entrega, con cordilleras, bosques, llanuras...

No ha sido el único anuncio. Bandai Namco ha confirmado que *Dragon Ball Fusions*, su nuevo juego para 3DS, saldrá el 3 de febrero. Ese mes, también llegará *Road to Boruto*, el nuevo paquete descargable para *Naruto SUNS 4* (tendrá también edición física), que, por 20 euros, nos permitirá jugar los hechos de la última peli, "Boruto".

Para los amantes del manganime, todavía hay una buena noticia más, esta vez de la mano de Koei Tecmo. Se trata de *Attack on Titan: Escape from Certain Death*, una aventura para 3DS que contará con una historia original, así como con un nuevo protagonista (del que podremos elegir sexo al comenzar a jugar), aunque no faltarán las caras conocidas.

La última buena nueva ha sido la confirmación de la fecha de la aventura gráfica *Deponia*, que debutará en PS4 dentro de muy poco: el próximo 15 de noviembre.

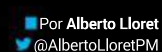







MR4
MOTO RACER 4
COMPATIBLE CON
PlayStation VR
PS4
PLAYSTATION VR COMPATIBLE
MR4 MOTO RACER 4
Moto Racer 4
NO ES SOLO CUESTIÓN DE GANAR...
HAY QUE SER EL MEJOR
7
www.pegi.info
©2016 ANUMAN INTERACTIVE SA. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED AND PUBLISHED BY ANUMAN INTERACTIVE SA. MICROÏDS IS A TRADEMARK OF ANUMAN INTERACTIVE SA. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY MERIDIEM GAMES S.L ALL RIGHTS RESERVED.
MICROÏDS

Pulsa Start


Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM


POR EL BULEVAR DE LOS SUEÑOS DIGITALES ROTOS

Con la llegada de las ediciones físicas de *Resident Evil 4, 5* y *6* (con gráficos mejorados) para PS4 y Xbox One el próximo 2 de diciembre, mi cabeza, que es un poco "mamona", me ha traído a la memoria los planes que Capcom detalló, no hace ni un par de años, sobre los cambios en su política de lanzamientos. La compañía, con el pecho henchido, no dudó en afirmar que, desde ese momento, sólo lanzaría en formato físico sus triple AAA (títulos "grandes", como *Street Fighter V*), y el resto sólo en formato digital. Su meta era convertirse en el editor digital más importante y, sin decirlo, minimizar en la medida de lo posible el formato físico, sus costes asociados y otros "males" que conlleva, como la compraventa de segunda mano.

Pero oye, no hay nada en la vida como abrir la boca para que, ZAS, el guantazo de la realidad haga que te tragues tus palabras, una a una, sin agua. *SFV* no ha sido el éxito de los eSports que Capcom esperaba (ni más allá de ellas), mientras que, de forma paralela, muchos de los juegos "de segunda fila", que no iban a tener lanzamiento físico, finalmente sí lo están teniendo.

Por tener, hasta el penoso *Umbrella Corps* ha tenido una edición física, aunque exclusiva del mercado asiático, eso sí... Incomprensiblemente, otras joyas recientes, como *Ace Attorney 6*, no las vamos a ver en cartucho, lo que hace pensar que los criterios para tener o no edición física resultan algo arbitrarios o específicos de cada territorio, y ajenos a la calidad del producto. Si a esto sumamos que Capcom tampoco ha comunicado cifras de ventas digitales recientes —ni una, desde aquel "se han vendido más de un millón de copias digitales de *Resident Evil HD*"—, todo invita a pensar que la revolución digital que Capcom pretendía abanderar no ha llegado a ningún sitio, o al menos no al que ellos querían (en consola, al menos). Y, por si quedaban dudas, ahí está lo que ha pasado con las últimas reediciones. En EE.UU., las versiones "HD" de *RE4*, *5* y *6* y *Dead Rising*, para PS4 y Xbox One, han tenido un lanzamiento simultáneo en formato físico y digital, con un precio idéntico en ambas versiones. Más desastroso es lo que va a suceder en Europa, donde no sólo no se han lanzado a la vez (en el caso de *RE6*, con casi medio año de diferencia), sino que, de "regalo", llegan con un aumento de precio de 10 € respecto al digital. Una maniobra comercial carente de sentido... salvo que sea otro acto de "recule" ante unas ventas digitales que no han estado a la altura. ¿Y qué mejor manera de potenciarlas que sacando el físico más caro? No tiene sentido. Una situación que, en cierto modo, me recuerda a la de los libros: en 2008, todo el mundo los daba por muertos, y ahí siguen, siendo mayoría frente a los ebooks. Me temo que con los juegos físicos pasará lo mismo, por mucho que Capcom pretenda desterrarlos con malas prácticas...

«Todo invita a pensar que la revolución digital que Capcom pretendía abanderar no ha llegado a ningún sitio, o no al que ellos querían...»



River City Ransom es un beat'em up inolvidable... pero sólo va a estar disponible en Famicom Mini. Una lástima.



NUEVOS DATOS | NINTENDO

Famicom Mini: otra monada *made in Nintendo*

La versión nipona de NES debutará en Japón este año en formato mini.

Tras conquistar al público occidental con el anuncio de NES Mini, muchos nos preguntábamos si Nintendo no haría lo mismo con Famicom, la versión japonesa (lanzar allí NES Mini no tendría sentido). Pues bien, Famicom Mini llegará el 10 de noviembre a Japón, un día antes que el modelo europeo. El concepto es el mismo, una pequeña máquina con puerto HDMI y 30 juegos clásicos preinstalados, aunque con ligeras diferencias respecto a nuestro modelo. La más evidente es que, estéticamente, reproduce al detalle la consola de 1983 e incluye dos mandos unidos al cuerpo de la máquina ("nuestra" NES Mini sólo incluye un mando). Además, en el catálogo de juegos, habrá diferencias, como *Solomon's Key*, *Atlantis no Nazo*, *Yie Ar Kung-Fu* o, la más dolorosa, *River City Ransom*. ¿Os gusta? Pues es exclusiva de Japón... y ya se han agotado las reservas.



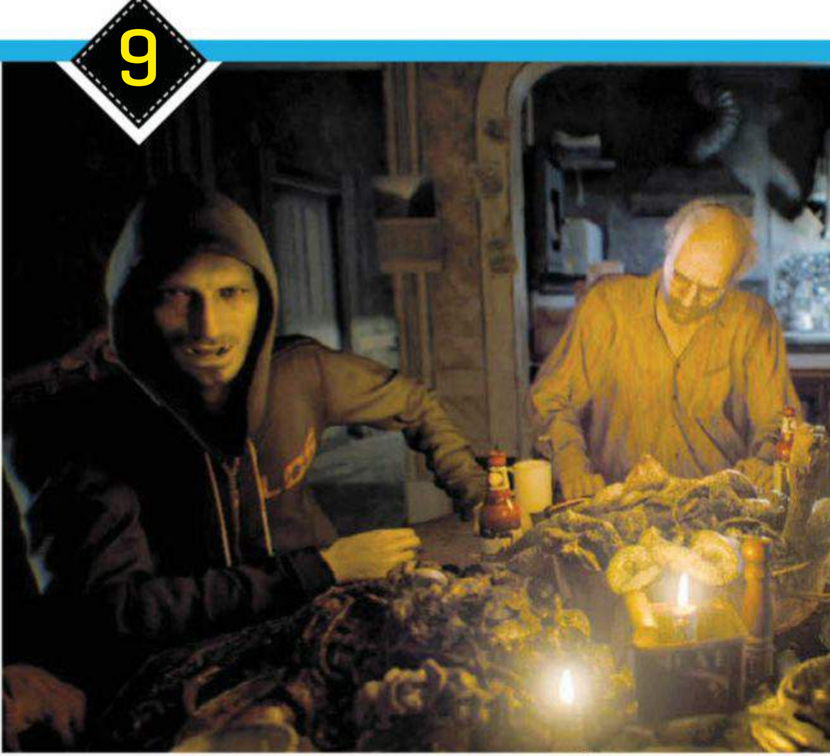
9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Resident Evil 7 será exclusivo de PS VR durante un año

El juego en modo "virtual" sólo se podrá jugar en PS4 hasta enero de 2018.

Capcom anunció en el pasado E3 que *Resident Evil 7* adoptaría las formas de una aventura de terror en primera persona, y que sería compatible con PlayStation VR, para poder jugar la aventura entera con el visor. El juego, anunciado para PS4, One y PC, se lanzará el próximo 24 de enero, y ya cuenta con una demo en PSN. La noticia es que Capcom ha confirmado que esta posibilidad, la de disfrutar de la aventura en modo "realidad virtual", será exclusiva de PS VR durante el primer año de vida del juego. Es decir, los usuarios de PC no tendrán soporte VR hasta enero de 2018. Una importante noticia que hace aún más atractivo el catálogo de PS VR. Por si queréis probar de primera mano cómo serán las sensaciones, desde el pasado 13 de octubre, tenéis en PSN la demo *Kitchen*, sobre la que Capcom ha levantado el concepto de *RE7*. La exclusividad del primer año es un buen refuerzo para el catálogo del visor de Sony, y se suma a otro recientemente anunciado, el de *Batman Arkham VR*, que sólo se podrá jugar en PS VR hasta marzo de 2017. ■







10



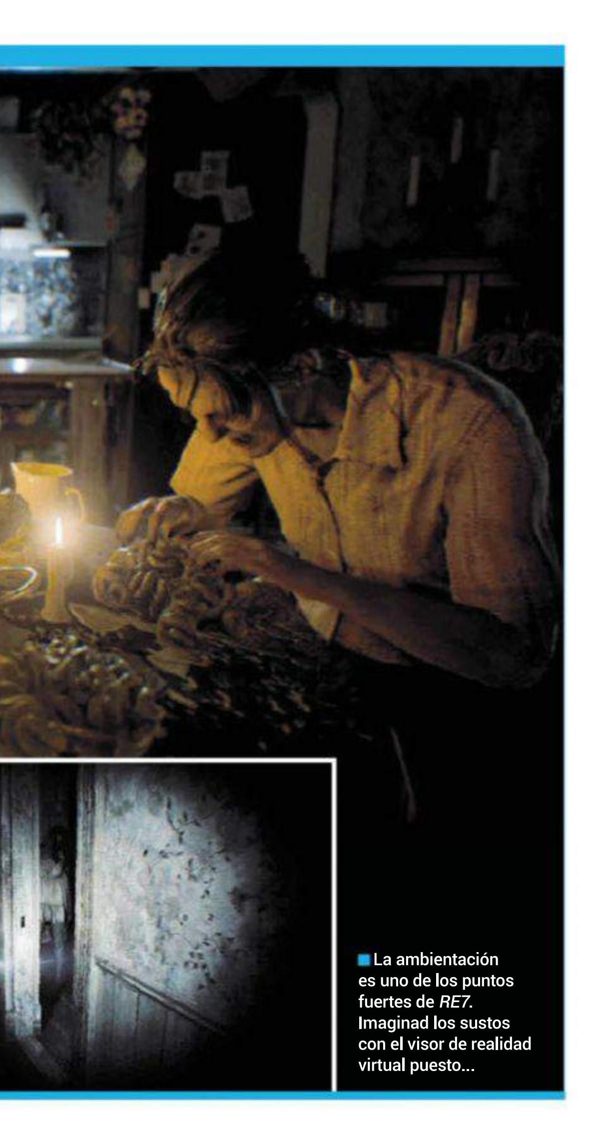
■ Aún no se conocen ni fecha de lanzamiento ni plataformas, pero hay un montón de amantes del primero que ya están babeando.

CONFIRMACIÓN / UBISOFT

Beyond Good and Evil 2 está en desarrollo

Uno de esos proyectos que estaban en el Limbo resurge de la mano de Ubisoft y Michel Ancel, el creador de *Rayman*.

Han pasado ocho años desde que se anunció *Beyond Good and Evil 2*. La primera parte está considerada actualmente como un "clásico moderno", y el anuncio de la secuela levantó mucha expectación. En 2008, se mostró un espectacular tráiler creado por ordenador... y nada más. Han pasado los años y no se ha visto nada nuevo, pero siempre han revoloteado los rumores que apuntaban a un "reanuncio". Ahora, cuando los fans habían perdido toda esperanza, Ubisoft ha confirmado que está trabajando en el juego y, además, con Michel Ancel, responsable del primero y quien salió de la compañía gala de malos modos hace unos años. Ancel colgó hace unos días estas tres imágenes y no se tardó en confirmar que el creativo francés está colaborando con Ubisoft Montpellier para traer de vuelta esta aventura. Eso sí, Ancel también trabaja en *Wild*, un juego que se anunció en 2014 y del que no se ha visto casi nada, así que la cosa va para largo... ■


La ambientación es uno de los puntos fuertes de *RE7*. Imaginad los sustos con el visor de realidad virtual puesto...









Por **David Martínez**
@DMHobby

LA VENTAJA COMPETITIVA DE PLAYSTATION VR

Reconozco que tenía mis dudas acerca de PlayStation VR. Y no me refiero a si las gafas funcionarían bien o a si se iban a retrasar en el último momento, sino a la acogida que iban a tener entre el público general. Porque una cosa es que en la redacción todos hayamos disfrutado con alguno de los juegos que se han lanzado junto al dispositivo, y otra muy distinta es convencer a la gente para llevarse "el cacharro" a casa, por ese precio, sin haberlo probado antes y sin saber hasta dónde va a llegar esta nueva tecnología.

En Hobby Consolas, hemos hecho un esfuerzo para acercaros las sensaciones que produce la realidad virtual, pero, por más que se cuente, hasta que uno no lo prueba, no queda convencido. Y, precisamente, esto es lo que titula mi columna. La mejor campaña de publicidad que podía hacer Sony —su ventaja competitiva— era dejar que los usuarios probaran las gafas. Y hablo por experiencia propia: cada vez que le he puesto las PS VR a alguien —amigos o hermanos—, éste ha terminado preguntándome dónde se las podía comprar y cuál era el precio de venta.

Entre ferias como Madrid Games Week 2015 o Barcelona Games World 2016, eventos en tiendas y un showroom dedicado (VR Gate), cualquier interesado en ellas puede probarlas antes de comprar. Y, si la primera impresión es buena, creo que el elemento definitivo está en su facilidad de uso. Mientras que instalar un headset HTC Vive nos ha resultado algo engorroso (requiere configurar el ordenador, además de colocar los sensores y enchufarlo todo), el aparato de Sony es prácticamente "plug and play": la cámara reconoce perfectamente nuestra posición, y los mandos PS Move se comportan de un modo muy fiable.

Por si esto fuera poco, PS VR se puede encontrar en cualquier tienda, con juegos en formato físico y a menor precio que la competencia (que ha tenido una distribución limitada). Si se me permite la expresión, es la realidad virtual más accesible.

En definitiva, puede que PS VR no sea el dispositivo que ofrece una imagen más nítida de todos los que hay en el mercado, o que su sistema de control con PS Move no sea tan sofisticado como los controles sinápticos que hemos probado en PC, pero su ventaja está en que es el único dispositivo de realidad virtual pensado para el gran público, para la gente que está dispuesta a sacrificar algo de rendimiento en favor de un precio menor o que no quiere pasar por sesiones de calibración, sino disfrutar inmediatamente.

Parece una jugada maestra para conseguir una gran cuota de mercado estas Navidades. Ahora, lo que nos toca esperar es que también se acuerden de los jugones más tradicionales y empiecen a lanzar juegos más exigentes, que no sean simples "experiencias".

> *"El elemento definitivo de PS VR es su facilidad de uso, el precio asequible, la instalación... La clave está en su cercanía al gran público"*

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD



@Javi_Abad_HC

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Battlefield 1 — Multi
3. Rise of the Tomb Raider — Multi
4. Gears of War 4 — One-PC
5. FIFA 17 — Multi
6. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
7. Pokémon Go — Móvil
8. Forza Horizon 3 — One-PC
9. Super Mario Maker — Wii U
10. Fallout 4 — Multi



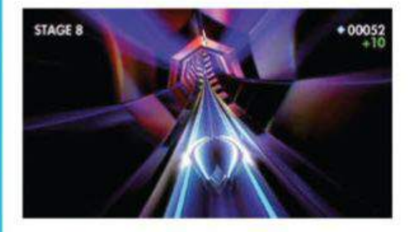
GEARS OF WAR 4. Me congratula que los usuarios de Xbox recuperen a su mejor nivel una de las sagas exclusivas más icónicas.

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Gears of War 4 — One-PC
3. Dragon Quest Builders — PS4-Vita
4. LEGO Dimensions — Multi
5. Monster Hunter Generations — 3DS
6. Odin Sphere Leifthrasir — PS4-Vita
7. Dragon Quest VII — 3DS
8. Thumper — PS4-PSVR
9. Attack on Titan: Wings of... — Multi
10. Batman Arkham VR — PS VR



PLAYSTATION VR ha marcado la actualidad este mes. Yo estoy encandilado con *Batman Arkham VR*, *Thumper*... y muchos más.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Metal Gear Solid V — Multi
3. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
4. Battlefield 1 — Multi
5. Bloodborne — PS4
6. Deus Ex: Mankind Divided — Multi
7. Call of Duty: Black Ops III — Multi
8. Gears of War 4 — One-PC
9. Dark Souls III — Multi
10. Destiny: Los señores de hierro — Multi



BATTLEFIELD 1. Es un FPS brillante: conservador en su planteamiento, pero con una ambientación inusual en la I Guerra Mundial.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Forza Horizon 3** — One-PC
2. Monster Hunter Generations — 3DS
3. Yakuza 5 — PS3
4. Uncharted 4 — PS4
5. Gears of War 4 — One-PC
6. FIFA 17 — Multi
7. NBA 2K17 — Multi
8. Mafia III — Multi
9. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
10. Quantum Break — One-PC



FORZA HORIZON 3. El género de la velocidad no tiene el punch mediático de antaño, pero éste es, sin duda, uno de los juegos del año.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** — Multi
2. Fallout 4 — Multi
3. Uncharted 4 — PS4
4. Gears of War 4 — One-PC
5. Inside — Multi
6. Deus Ex: Mankind Divided — Multi
7. Yakuza 5 — PS3
8. Xenoblade Chronicles X — Wii U
9. XCOM 2 — Multi
10. Destiny: Los señores de hierro — Multi



DESTINY. No sé cuánto me durará la fiebre, pero la llegada de la última expansión me mantiene enganchado al juego de Bungie.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Dark Souls III** — Multi
2. Doom — Multi
3. Metal Gear Solid V — Multi
4. BioShock: The Collection — Multi
5. Bloodborne — PS4
6. Batman Arkham Knight — Multi
7. Sombras de Mordor — Multi
8. Mad Max — Multi
9. Uncharted 4 — PS4
10. Transformers Devastation — Multi



BIOSHOCK. "El hombre elige, el esclavo obedece". Por fin, he roto mis cadenas, gracias a la remasterización del primer *BioShock*.

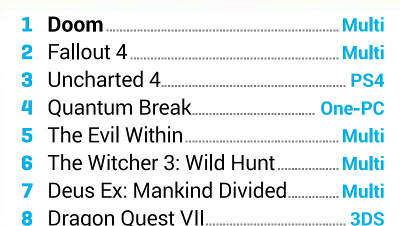
Estamos en la época del año con mayor ritmo de lanzamientos y no damos abasto con tanto juegazo.



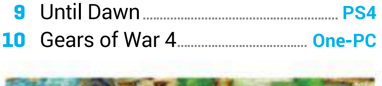
DANIEL QUESADA



@Tycho_fan



1	**Doom**	Multi
2	Fallout 4	Multi
3	Uncharted 4	PS4
4	Quantum Break	One-PC
5	The Evil Within	Multi
6	The Witcher 3: Wild Hunt	Multi
7	Deus Ex: Mankind Divided	Multi
8	Dragon Quest VII	3DS
9	Until Dawn	PS4
10	Gears of War 4	One-PC





DRAGON QUEST VII. Demuestra que el rol japonés de toda la vida sigue enamorando, sobre todo si se rodea de buen humor.

ROBERTO RUIZ





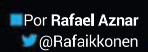
@Roberto_JRA

1	**Ace Attorney - Spirit of Justice**	3DS
2	Dragon Quest VII	3DS
3	Fire Emblem Fates	3DS
4	Xenoblade Chronicles X	Wii U
5	Tokyo Mirage Sessions #FE	Wii U
6	Super Smash Bros	Wii U
7	SteamWorld Heist	Multi
8	Devil Survivor 2: Record Breaker	3DS
9	The Walking Dead: Michonne	Multi
10	Mario Party: Star Rush	3DS



MARIO PARTY: STAR RUSH. Aunque se echa en falta una mayor variedad de minijuegos, es divertido e incluye buenas y nuevas ideas.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



EN BUSCA DE NUEVOS HORIZONTES NARRATIVOS

Recientemente, me he acabado *Mafia III* y *Quantum Break*. Ninguno de los dos se llevará el galardón al mejor juego del año, pero sí que podrían estar perfectamente nominados a mejor narrativa. El primero plantea su argumento en forma de documental y lo rodea con un imponente contexto histórico-social y una BSO de época; el segundo se desdobla con una serie de televisión que sirve para ahondar en las motivaciones de los villanos. Curiosamente, ambos han tenido un recibimiento muy tibio entre crítica y usuarios, lo cual me entristece, porque, si se va más allá de los fallos técnicos o la jugabilidad estándar, hay dos propuestas narrativas de postín.

Hoy en día, la capacidad de los videojuegos para sorprendernos es bastante limitada, al menos en cuanto a mecánicas jugables, ya que casi todo está inventado. Por eso, es importante que los estudios tengan guionistas que sepan contar historias. No es que un juego necesite una buena historia para funcionar, pero un guión atractivo sí puede hacer que un título discreto gane muchos enteros.

Hay muchos y muy buenos ejemplos de cómo abordar el esquema narrativo de un juego, tanto por contenido como por forma. Para empezar, tenemos aventuras con largas escenas de vídeo, como *Yakuza* o *Metal Gear Solid*, cuyos guiones y personajes poco tienen que envidiar a los de una película. Literarios son, en cambio, *The Witcher 3*, con su vivo mundo inspirado en las novelas de Sapkowski, o *Alan Wake*, protagonizado por un atormentado escritor.

Un estandarte de la última década es *BioShock*, con sus dilemas filosóficos sobre el hombre, el espacio-tiempo o el bien y el mal, desarrollados con la ayuda de grabaciones coleccionables que suenan mientras seguimos jugando, sin obligarnos a leer farragosas parrafadas. Como la saga de 2K con sus Little Sisters, *Spec Ops: The Line* es otra muestra de cómo azuzar la moralidad humana. *Alpha Protocol* es otro paradigma, en este caso de cómo un juego tosco puede convertirse en una obra de culto con un buen sistema de decisiones. Por otra parte, pocos títulos pueden presumir de una narrativa como la de *Dark Souls* y *Bloodborne*, desarrollada sutilmente a través de su mundo y sus objetos.

Los vínculos entre personajes son otra vía narrativa que, bien llevada, puede dejar obras maestras, sobre todo si hay crudeza de por medio, como en *The Last of Us*. Los juegos indies también han ahondado en ese campo, con ejemplos como *Firewatch*, *Valiant Hearts* u *Ori and the Blind Forest*, construidos en torno a temas como la soledad, la guerra o la naturaleza. Rarezas como *Everybody's Gone to the Rapture*, *Her Story* o *Virginia* también merecen un reconocimiento. Las posibilidades narrativas de un videojuego son infinitas, y pueden ser tan importantes como los gráficos más escandalosos o la jugabilidad más fluida.

> *«Las posibilidades narrativas son infinitas, y pueden ser tan importantes como los gráficos más escandalosos o la jugabilidad más fluida»*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

No hace falta que sea Halloween para que ciertas noticias nos provoquen escalofríos, y eso que algunas son más propias del Día de los Inocentes. ¿Podrás adivinar cuáles tienen truco... o trato?



LA LEYENDA URBANA DE **POLYBIUS** RESUCITA EN PS VR

La recreativa maldita que sembró el terror allá por 1981 se va a hacer realidad... virtual. Según la célebre leyenda urbana, *Polybius* fue una misteriosa máquina arcade que, un mal día, apareció en una sala recreativa de Portland, Oregón, donde empezó a provocar pesadillas, alucinaciones y brotes suicidas entre sus jugadores. La historia, que incluso llegó a "Los Simpson" en forma de guiño, se enturbió aún más cuando uno de ellos murió de un supuesto ataque epiléptico. En ese momento, unos hombres de negro, presuntamente enviados por el gobierno estadounidense, hicieron desaparecer el infernal matamarcianos (más bien mataterrícolas) y nunca más se volvió a saber de él... hasta hoy. Jeff Minter, creador de *Tempest 2000*, ha anunciando el desarrollo en exclusiva de *Polybius* para PlayStation VR, un arcade psicodélico que pondrá a prueba nuestros reflejos, pero sin muertes ni conspiraciones; una gran mejora. Por si acaso, le encargaremos el análisis a un colaborador.

☐ **MUERO DE GANAS** ☐ **"CREDIT 0"**



Pág. 24

LA OTRA CARA
Noticias de miedo y algunas risas

Pág. 28

LA COMUNIDAD
Vuestras opiniones "a pelo"

Pág. 36

LA POLÉMICA
¿Tiene futuro la realidad virtual?


¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!


www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

EL ARMA MÁS LETAL DE WATCH DOGS 2 SERÁ UN GALAXY NOTE 7

Hay hombres que sólo quieren ver arder el mundo, y Marcus Holloway será uno de ellos, gracias al incendiario DLC anunciado para *Watch Dogs 2*. El último modelo de la familia Galaxy Note, retirado por Samsung del mercado tras los múltiples casos de combustión espontánea de su batería, será, al mismo tiempo, la herramienta definitiva para destruir los sistemas de vigilancia en el mundo abierto de Ubisoft. Según Danny Belanger, director del juego: "Podremos dejar un Galaxy Note 7 en cualquier vehículo para que explosione, evacuar aviones o chamuscar cámaras de seguridad con sólo encender el teléfono". Habrá que activar el manos libres para no acabar como Dos Caras, pero la corrupción tecnológica de San Francisco está en peligro de extintor.

☐ ESTO CON NOKIA NO PASABA ☐ FALSO





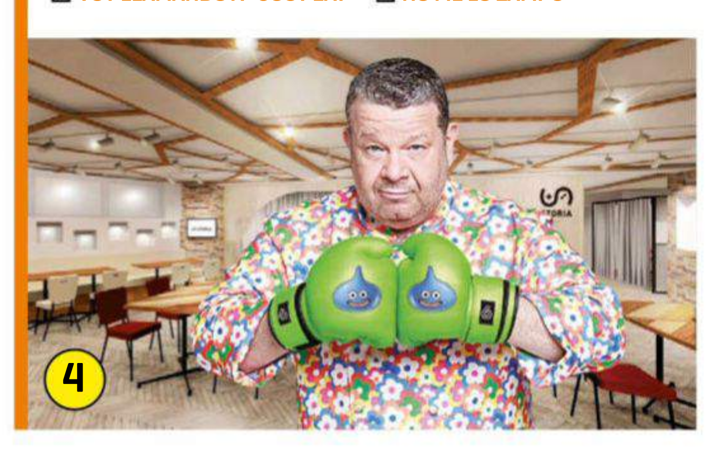
PACMA denuncia a miles de usuarios de *Nintendogs* por abandono.
El Partido Animalista emprenderá acciones legales contra aquellos jugadores que lleven desde 2005 sin atender a sus mascotas. Según su portavoz, "los canes se encuentran en pésimo estado y es hora de depurar responsabilidades".

☐ ESTAMOS PERDIDOS ☐ DELITO DE CALUMNIAS

PESADILLA EN LA COCINA: SQUARE ENIX ABRE DOS RESTAURANTES

Con la comida sí se juega; concretamente, viendo jugar a los demás mientras se te enfría la cena. Square Enix ha decidido diversificar su modelo de negocio y probar suerte en el sector de la hostelería con el restaurante Storia, situado en el distrito comercial de Ikebukuro (Tokio). Su plato fuerte es ver a los demás comensales jugar a títulos como *Dissidia*, *Dragon Quest* o *Street Fighter V*, aunque también puedes tomar un piscolabis "de tranquis" en el Square Enix Café que acaba de inaugurar en Akihabara, elegantemente decorado con imágenes de *FFXV*. No es la primera vez que la compañía coge la sartén por el mango: en 2011 ya inauguró un restaurante con forma de huevo llamado Artnia. A Chicote se le acumula el trabajo.

☐ VOY LLAMANDO A "JUST EAT" ☐ NO ME LO ZAMPO



IMAGINA SER... EL GUARDAESPALDAS DE RONALD RUMP

Igual no es el curro más seguro del mundo, dadas las perlitas que ha soltado el candidato a la presidencia más odiado de los Estados Unidos, pero aquí, al menos, tienes la libertad de cubrirle las espaldas... o dejar que lo asesinen de 50 maneras diferentes. *Mr. President!* está causando sensación en "el país de las oportunidades" (y tantas), gracias a una premisa tan sencilla como escoltar al multimillonario republicano en la piel de Dick "Rock Hard" Johnson, que deberá jugarse el tipo o salir indemne en concurridos mítines o por las calles de Nueva York, pasando por talleres de ropa ilegales. Gráficamente, es más cutre que las mentiras de "Ronald", aunque parte de lo recaudado en Steam se destinará a fines benéficos. "Indies" españoles: ya tardáis en crear un simulador para evitar que Ramiano Jarroy se vuelva a llevar un sopapo en campaña (o cada seis meses).

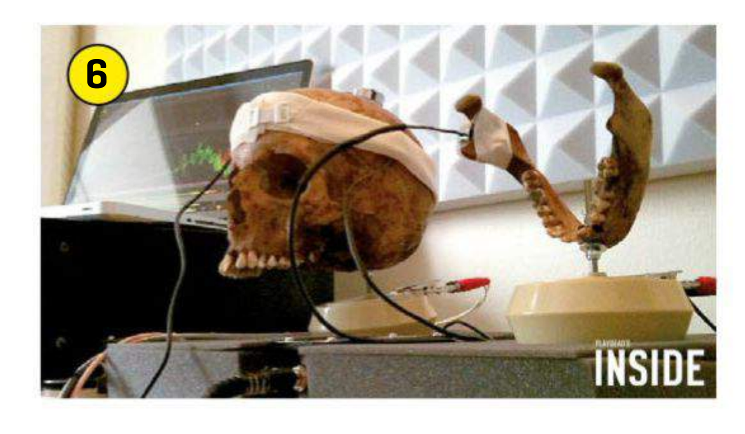
☐ A HILLARY LE GUSTA ESTO ☐ OJALÁ EXISTIESE

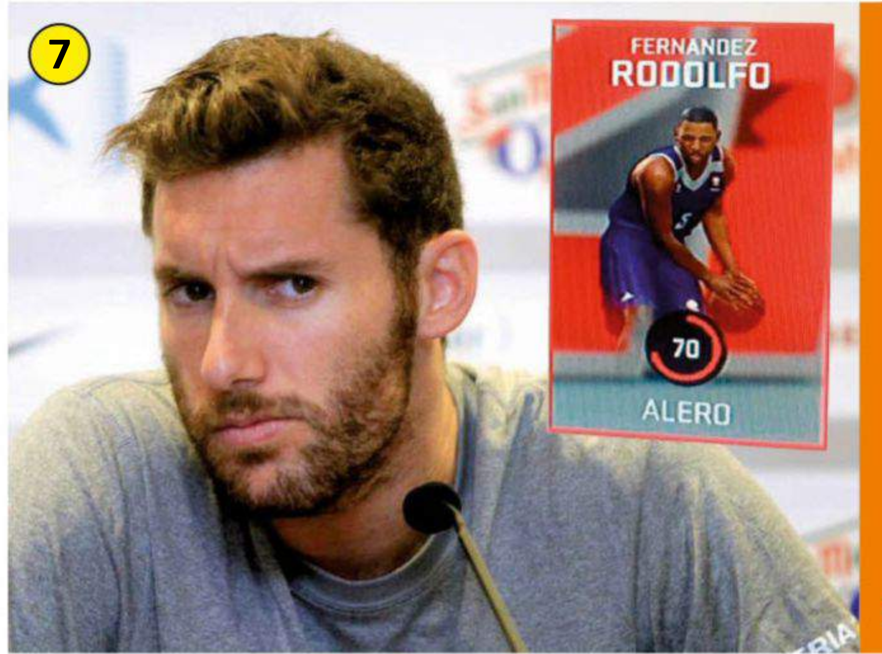


La banda sonora de *Inside* se compuso con la ayuda de una calavera humana

Los creadores de *Limbo* deberían participar en "Tu calavera me suena" para "crear los sonidos y resonancias únicas" de su lúgubre plataformas. Según han explicado, querían crear sonidos que se escuchan dentro de nuestra cabeza, literalmente.

☐ CÓMO ESTÁN LAS CABEZAS ☐ PREFIERO NO CREERLO

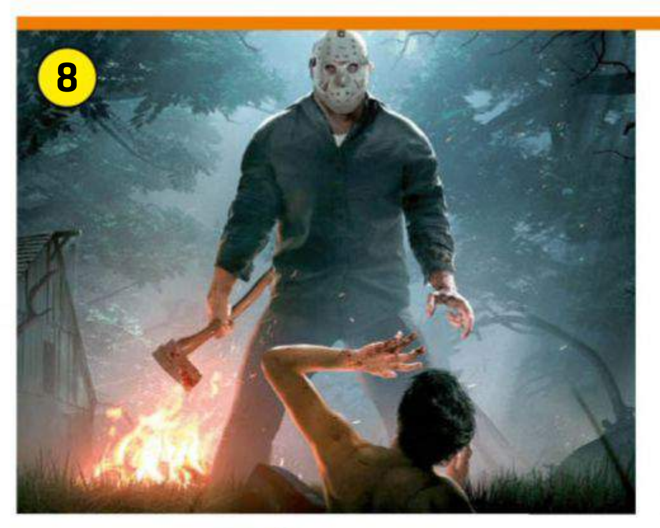




RUDY FERNÁNDEZ ES NEGRO Y SE LLAMA FERNÁNDEZ RODOLFO

Ésta es la cara que se le debió de quedar al jugador de la selección española de baloncesto al pillarse *NBA 2K17* y verse rebautizado como Fernández, de apellido Rodolfo. Pero no contentos con eso, el equipo de documentación de 2K le ha cambiado hasta de color de piel, por si el sistema de escaneo facial nos pareciera poco preciso. El alero del Real Madrid no dudó en señalarle el error al estudio a través de un tuit: "Gracias por cumplir uno de mis sueños de la infancia, pero no me llamo Fernández", seguido de dos emoticonos risueños. La respuesta de la Euroliga no se hizo esperar: "Ey, Rudy, lo sentimos, pero tu sueño tendrá que esperar... ¡la actualización debería estar lista hoy!". Pues ahora queremos el DLC de Ricky Moreno y al Rey Felipe, en vez de Felipe Reyes.

☐ PUES ERA UN BLANCO FÁCIL ☐ NO CUELA



8

VIERNES 13 SE RETRASA A 2017 PARA INCLUIR MODO OFFLINE

Si es que hay fechas que dan mala suerte, y Jason Voorhees sabe un rato de eso, porque le han dejado un año de remojo en Camp Crystal Lake. El videojuego de Viernes 13 (Friday the 13th) se retrasa hasta el año que viene, sin fecha concreta, con el fin de añadir una campaña para un jugador, según confirma su desarrolladora, Gun Media. Como premio de consolación, a finales de este año se lanzará una beta multijugador en la que podrán participar todos los que hayan puesto pasta en la campaña de financiación, que también dispondrán de cuatro claves de descarga adicionales. La campaña principal sólo será gratuita para los que lo hayan reservado, aunque ahora la versión digital costará 40 $, en lugar de 30, mientras que la física rondará los 60. Pues sí que ha ido a machete el muy Jasón.

☐ OS LO COMPRO ☐ ¿ES VIERNES 13 O 28 DE DICIEMBRE?

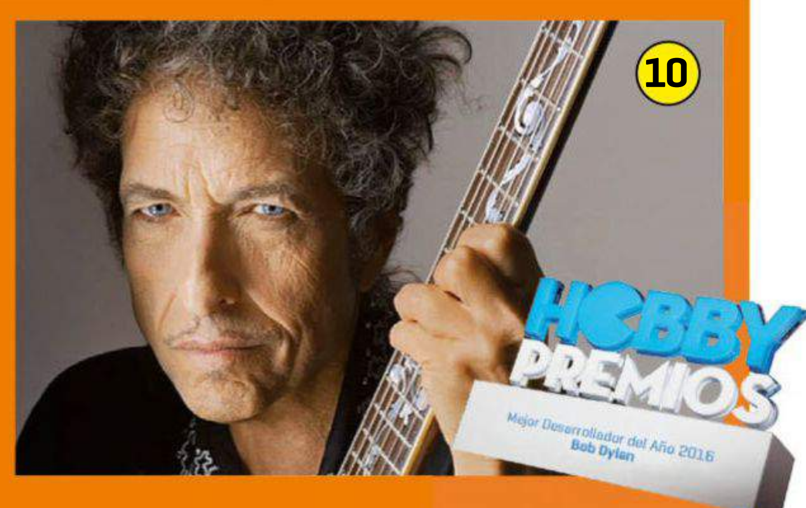




9

Miyamoto revela el gran misterio: Mario siempre ha tenido veinticinco años. Aunque todos le echábamos 40 tacos, Mario es veinteañero. Así lo ha desvelado su padre creativo, quien también ha reconocido que ideó Donkey Kong mientras se bañaba en la antigua fábrica de naipes de Nintendo.

☐ ME LO CREO ☐ ENGAÑÁIS MÁS QUE SU BIGOTE



BOB DYLAN RECIBE EL HOBBY PREMIO A MEJOR DESARROLLADOR DEL AÑO

El Premio Nobel de Literatura no será el único galardón de prestigio internacional que el músico, cantante y poeta estadounidense recibirá este año. Así lo han decidido los mejores redactores de Axel Springer, por un voto a favor y dos abstenciones, basándose en la "enorme influencia de sus letras en la industria del videojuego". Blowin' in the Wind (*Zelda: The Wind Waker*), Knockin' on heaven's door (*God of War*), A hard rain's a-gonna fall (*Heavy Rain*), Forever young (*Pokémon*), *Like a rolling stone* (*Katamari*) o Just like a woman (*Metroid*) son sólo algunos ejemplos. ¿Recibirá también el Premio 40 Principales a "influencer" del año? Como escribió el maestro, "the answer is blowing in the wind"... Aún no nos ha cogido el teléfono.

☐ LEERÉ TODOS SUS JUEGOS ☐ SOIS EL BOB DYLAN DE LA FALACIA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **MOTO RACER 4** PARA PS4, ONE O PC

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles son falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Moto Racer 4*, a elegir entre las versiones de PS4, Xbox One y PC. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 303

1 Verdadero **2** Falso **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Falso
6 Verdadero **7** Verdadero **8** Falso **9** Verdadero **10** Verdadero

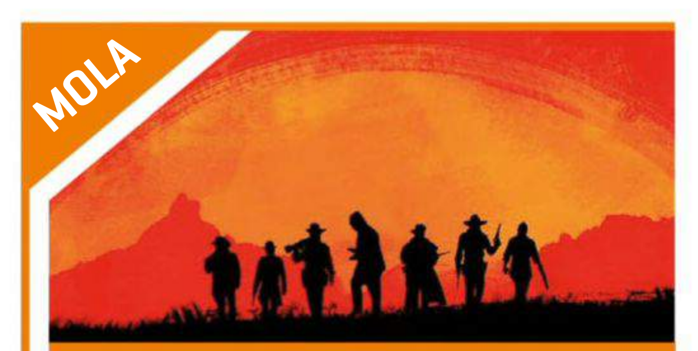
GANADORES de un juego **YESTERDAY ORIGINS** (HC 303)

▸ Roberto Lapeña ▸ Domingo Hurtado ▸ Mario de Castro Martínez

LA COMUNIDAD

Vuestra red social de papel donde opinar y votar.

MOLA



La que lió Rockstar con dos imágenes de *Red Dead Redemption 2* antes de anunciarlo oficialmente para el año que viene. Rob Alba

¿Para qué presentarlo en el E3 o la PS Experience pudiendo enloquecer al mundo con un fondo rojo y siete siluetas? De todas formas, ha sido una oportunidad desaprovechada para lanzar la secuela del auténtico mejor western de la historia: "Aquí llega Condemor".

Intentar tomarse una cerveza tranquilamente en un local de New Bordeaux y que te intenten echar con insultos racistas. Alejandro Arranz
Y tanto, pero tiene su explicación: el capo de la historia es Donald Trump en 1968, o sea, el mismo de 2016.

El despertar del movimiento retro y el empuje de Nintendo con su Classic Mini: NES. Mike Rockmero
A falta de cartuchos, habrá que soplar el polvo de la cartera cuando lancen las Classic Mini: SNES, N64 y GC.

Que esté a punto de veros en la Madrid Gaming Experience. ¿Estaréis? Fermín Gamboa
¡Ya estamos aquí! Y, como cae en Halloween, hemos montado un pasaje del terror de redactores a lo *RE7*, pero con gafas de realidad real (RR).

Cómo pinta *Monster Hunter Stories*. Ojalá llegue a Occidente... Abel Pérez
Y se titule 'Un Monster viene a verme'.

El día que, con las VR, puedas jugar un *Assassin's Creed* con reconocimiento de voz. Miguel Ali
Imagina ir rezando y que los enemigos te reconozcan por tu voz en las fases de infiltración. Ahí blasfemarás.

El mes tan especial gracias a Mario con *Paper Mario: Color Splash* y *Mario Party: Star Rush*. José Link Luk
Paper Mario es el mejor papel para envolver las últimas Wii U de regalo en estas Navidades. Buenas risas.

Que se retrase *South Park*... ¡Quiero mi figura del mapache! Raúl Cortés
Eso va a ser que Ubisoft no ha querido dejar su *Retaguardia en Peligro*, al coincidir con *The Last Guardian*.



La temporada de Halloween de *Overwatch*. Mercy brujita es tan... ufff, no hay palabras. Bueno, sí: gracias, Blizzard. Pedro Juan Díaz

Ya de paso, teníamos que haber pedido que incluyeran a Aramís Fuster, máxima autoridad mundial en ocultismo, y que pronunciase la frase "Mis siervos nunca mueren". Quizá para el año que viene nos deleiten con semejante duelo de brujas en el pack "Overwitch".

NO MOLA



La RV no tiene futuro, al menos de momento, al igual que pasó con las teles 3D. Aparte de los informes médicos, que tampoco auguran buen futuro para la gran mayoría de usuarios. David Masana

Que se lo pregunten a Schwarzenegger en "Desafío Total". Pero no exageres: es cuestión de acostumbrarse a la tecnología. También decían en 1995 que la Virtual Boy mareaba, y mira: un éxito...

El refrito de Pokémon que están haciendo con *Sol* y *Luna*. Dante García
Pues muchos le entraríamos a ese Dugtrio de rubiazas en las playas de Alola antes de que se nos derritiese el Pirulo Tropical reconvertido en Muk.

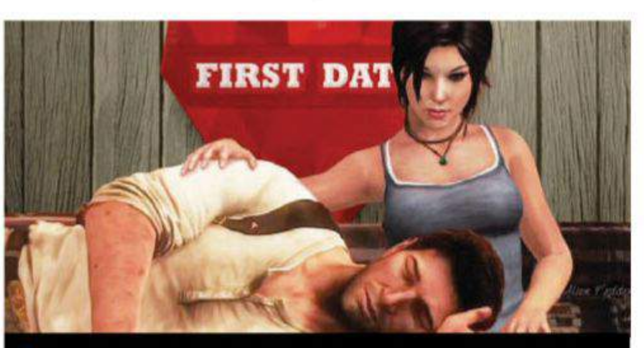
Lo larga que se va a hacer la espera para *The Last of Us* sin saber si será secuela o precuela. Belén Maui
Vuestras teorías en Facebook están divididas prácticamente al 50%. Ya sea secuela, precuela o "cocuela", pocos estudios inspiran la confianza que se ha ganado Naughty Dog.

Que *LEGO Dimensions* no incluya "El Ministerio del Tiempo" con figura de Alonso de Entrerríos. Mike R.
Y packs de "Águila Roja", "Olmos y Robles" y "Cuéntame", con los "figuras" de Imanol Arias y Ana Duato llevándose el sueldo a otros siglos.

Que, seguramente, a partir de ahora, tendremos que ponernos gafas de realidad virtual para leer la edición Deluxe de la revista. Caio Yoo
Las regalaremos con el próximo número y esperamos que la lectura os dure más que *Batman Arkham VR*, o sea, una hora y cinco segundos.

Los titulares tipo "Nintendo NX se presentará esta semana" y, entre paréntesis, "Rumor". Christian Pulido
Lo que mola todavía menos es no saber si, mientras leéis esto, ya se ha presentado mundialmente, pero vamos a mojarnos y a vaticinar que NO, rotundamente. (Rumor).

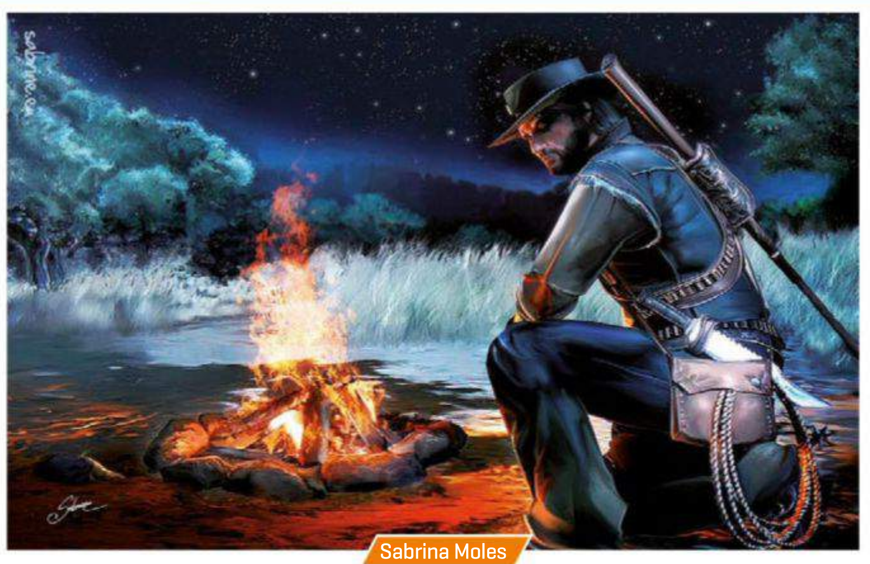
¿400 pavos? Y el Move, y la cámara, y una PS4 si no la tienes... Hablamos de casi 1000 €. Peter Da Jump
Y la tele, y los muebles, y la casa si no la tienes; la broma sale por 357.000 €.



La supuesta rivalidad entre las sagas *Uncharted* y *Tomb Raider*, cuando un "crossover" les vendría genial. Fran Reyes

Lo suyo sería juntarlos en un programa de citas: fijo que se convertirían en la nueva pareja modélica, tras el fiasco de Brad Pitt y Angelina Jolie. También compartirían profesión, aficiones y belleza... aunque, de divorciarse, tendrían aún más chungo repartirse el botín.

GALERÍA DE FANART


Sabrina Moles


Dianes24hrdiner


Pylon Press

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

LO MEJOR DEL TIMELINE


Franses de Dios FACEBOOK
«(*RD Redemption 2*) Tiene toda la pinta de alternar protagonistas: uno asalta un tren/banco, otro prepara la salida con caballos, otro cubre desde un edificio... Todo, a lo "7 Magníficos". GA-NA-ZAS.»


MiguelAMC WEB
«(*Battlefield 1*) ¿Dónde quedan los tiempos en los que se daban palos a los juegos con poca duración? 4 horas y 9 mapas...»


Guille DP FACEBOOK
«(Sobre la confirmación oficial de *The Last of Us 2)* Igual lo sacan para la PS5 Pro Elite 8k, v.2 24.5.5, Fascículo 3, Puerta 4.»


BigBoss93 WEB
«La saga *Pokémon* es cada vez más fácil: ya te dicen adónde tienes que ir, la efectividad de los ataques y te ofrecen ayudas.»


Adrián Pérez FACEBOOK
«*Kitchen* es la mejor experiencia que he probado en la RV. Es impresionante: estás ahí dentro, sintiendo lo mismo...»


M. Ángel Herrero WEB
«Utilizar una imagen de otra compañía para publicitar tu juego (*FFXV*). Dudo que a Rockstar le haya hecho mucha gracia.»


Francisco Castellón FACEBOOK
«Lástima lo del código de descarga de la edición coleccionista de *Sonic Mania*, y más si hablamos de una edición para nostálgicos de Mega Drive.»


coco360 WEB
«Una vez pasada la Navidad, PS VR se desinflará, Nintendo NX la eclipsará y habrá muchas gafas de segunda mano...»


Rafa Pérez FACEBOOK
«Da igual lo que digan. Es físicamente imposible jugar a 4K nativos con las características de PS4. Es como pedir correr a 300 km/h con un Fiat Panda.»


Ezio Auditore WEB
«Yo de Phil Spencer ya no me fío: Kinect obligatorio, exclusividad de *Tomb Raider* cuando "no pagarían por un juego de PS4", que los juegos de One no saldrían en PC... A ver qué pasa con Scorpio.»

EL MUSEO DE LOS ERRORES

Bienvenidos a la galería de lo insólito, donde los códigos de programación se ríen de las leyes de la física y nosotros con ellos.



CUANDO TU AEROLÍNEA TE DEJA COLGADO

Si nos quejamos de los retrasos de *The Last Guardian* y otros tantos, mirad cómo están los usuarios de las compañías aéreas: como su propio nombre indica, por los aires.

CoD: Mordern Warfare 2 (Activision)

Este pobre pasajero no aguantó la espera para embarcar en su vuelo y optó por una solución "terminal" para salir de la ídem: estirar la pata. Una de las muchas atrocidades que nos dejó la guerra de *MW2*; la de precios entre las compñías de bajo coste.



¡AY, MI MADRE, 'EL BICHO'!

Cristiano Ronaldo está tan motivado esta temporada que ha decidido convertirse en portería del Real Madrid para que los jugadores del equipo rival también le pasen los balones a él, aunque sea por debajo del arco.

FIFA 17 (EA Sports)

Y parece que está entrenando duro para conseguirlo; con ese juego de piernas se entiende mejor que nunca que algunos le llamen "El "Bug", pero en castizo. Con lo frecuentes que son las lesiones en *FIFA 17* (ya hay quejas formales), la de CR7 tiene pinta de sentarle tres meses en el banquillo.





COLEGA, ¿DÓNDE ESTÁ MI COCHE?

¿Para qué sacarse el carné de conducir y comprarse un coche cuando puedes conducirte a ti mismo y ahorrarte la gasolina, el motor, la carrocería y todo lo demás? Os presentamos el coche ecológico definitivo.

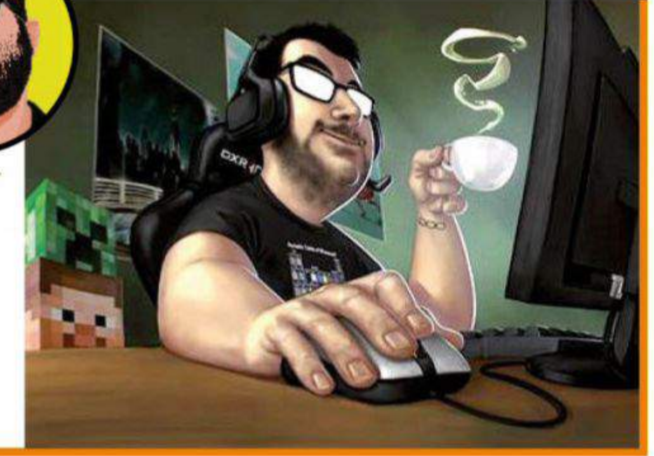
Metal Gear Rising (Konami) / Far Cry 4 (Ubisoft)

Esto es lo que pasa (izquierda) cuando aplicas el camuflaje óptico al vehículo en vez de a ti: he aquí lo último en descapotables. Lo malo es que llevarlo a la ITV es como ir al proctólogo, pero se pasa rápido, como la vida de este nadador aéreo (derecha). Ahí lo tenéis, disfrutando de su último Red Bull antes de estamparse a braza contra un coche más visible.



YOUTUBER DEL MES

Alejandro Fernández
ALEX EL CAPO



Alexelcapo es un jugón y youtuber de Palma de Mallorca, conocido por ser uno de los primeros en subir vídeos comentados de *Minecraft*, aunque actualmente toca todos los palos, principalmente en PC: *Battlefield 1, Overwatch, GTA V, Bioshock Remastered, Forza Horizon 3, Gears of War 4 o The Witcher 3* son algunas de sus series más populares. Y con un nombre artístico como el suyo, tampoco podía faltar *Mafia 3* entre sus gameplays, aunque también sube directos de conferencias comentadas y algún unboxing puntual como el de Xbox One Slim. Si aún no lo has hecho, pásate por su canal y quizá te sumes a sus 1.242.000 suscriptores.

YOUTUBE: Alexelcapo **TWITTER:** @EvilAFM

LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 2.506

¿Qué estilo de Mario 3D te gustaría ver en Nintendo NX?

1

SUPER MARIO 64

40 % DE VOTOS

Lo tenéis claro: a NX le pedís el mismo tipo de impacto que provocó *Super Mario 64* en 1996: un Reino Champiñón abierto que transmita sensación de libertad sin perder la esencia lineal del las plataformas, con una banda sonora épica, una dificultad perfecta, ideas innovadoras y... esta vez sí, a lomos de Yoshi.

2

SUPER MARIO GALAXY

36 % DE VOTOS

El mejor juego de la historia según Gamerankings es, sin embargo, vuestro segundo Mario más añorado, pero. sería una auténtica delicia volver a surcar la galaxia en alta definición y experimentar la ingravidez con un nuevo control... ¿portátil?

3

SUPER MARIO SUNSHINE

13 % DE VOTOS

El Mario más incomprendido y arriesgado en planteamiento tiene a su vez a los adeptos más fieles, y ellos son los que le han dado el bronce(ado) en el ranking para volver a echarse el A.C.U.A.C. a la espalda y limpiar el chapapote de Ciudad Delfino. Una secuela es improbable, pero no tanto una remasterización...

4

SUPER MARIO 3D WORLD

11 % DE VOTOS

La última aventura 3D del fontanero recuperó la estructura lineal de niveles cortos con límite de tiempo de los clásicos de Game Boy. *Super Mario 3D Land* jugó de maravilla con el espacio tridimensional, y *3D World* fue el gran salto de Mario al HD, pero esperáis algo más de NX... aparte de a ella cada día

LA PREGUNTA TONTA

¿Qué **Pokémon absurdo de Alola** habrías diseñado para *Sol* y *Luna*?

Diego A. Ledsman
“Una Jynx tipo planta, aún más negra y con el pelo rizado; mataría por ver las reacciones a eso.”

Patricia M. López
“Un Jigglypuff de tipo cantautor flamenco que se presente a La Voz y no se dé la vuelta ni Alejandro Sanz.”

Elena Pérez
“Un Hypno con una camisa hawaiana medio abierta y eneseñando pechera.”

Danny D. DeMaio
“Sin duda, un Snorlax musculado recién salido del gimnasio y de tipo normal lucha.”

Patricio Carrillo
“Un Girafarig cuellicorto, para compensar el alargamiento desmesurado de Exeggutor.”

Mariel Martínez
“En esa isla tiene que haber drogas: los Pokémon ahora se hacen místicos con la luna y el sol cuando están en Alola.”

YA SOMOS

408.000
EN **FACEBOOK**
www.facebook.com/hobbyconsolas

127.500
EN **TWITTER**
@Hobby_Consolas

¿Quieres ser profesional de una industria en expansión?

Ofrecemos:

- Grado en Ingeniería informática en Simulación Interactiva en Tiempo Real
- Grado en Bellas Artes en Arte Digital y Animación

Más de **25 años** formando ingenieros de software y artistas para la **industria del videojuego**. Nuestros graduados han sido contratados en más de **300 empresas del sector**. Trabajando en más de **1000 títulos comerciales**.





*Imágenes de los trabajos de los alumnos de 2º y 4º curso

Para más información:
www.digipen.es/bienvenido







SUBEN



RESIDENT EVIL, no sólo por los sustazos que está dando RE7 en las ferias, sino por las ventas de las remasterizaciones: RE4, RE5, y RE6 ya han superado el millón y miedo, perdón, y medio, de copias vendidas.



AMNESIA: THE COLLECTION nos refrescará la memoria en PS4 el 22 de noviembre con una edición que traerá el primer *Amnesia: The Dark Descent*, su expansión *Amnesia: Justine* y *Amnesia: A Machine for Pigs*.



LA EDICIÓN COLECCIONISTA de *Sonic Mania*, finalmente confirmada para Europa en primavera y exclusiva de Amazon. Deseando escuchar el mítico "Seeegaaa" al pulsar la figura de Sonic sobre su Mega Drive.



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET, la aventura episódica 4 vs 1 de MercurySteam, cada vez tiene mejor pinta. Y se confirma la banda sonora de Óscar Araujo (*Castlevania: Lords of Shadow*).

BAJAN

UNITED FRONT GAMES, un estudio menos en la industria tras verse obligado a echar el cierre tras no superar sus problemas económicos. Fueron los creadores de *Sleeping Dogs*... que ahora dormirán para siempre.



LA FILTRACIÓN de toda la Pokédex de Pokémon *Sol y Luna* tras el estreno de su demo en 3DS, que los "dataminers" se han encargado de destripar como ya ocurrió con Zafiro/Alfa. Toma nota, Game Freak.



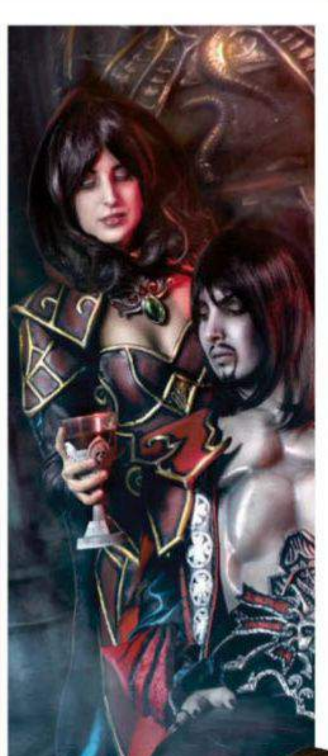
LOS ACTORES norteamericanos de videojuegos, de uñas contra la industria por sus mejorables condiciones de trabajo, desde poca información sobre sus papeles hasta la falta de incentivos si las ventas acompañan.



EL PC, que se queda sin *Red Dead Redemption 2*, al menos de momento, lo que ha provocado un Change.org de "peceros" enfurecidos. Y el ligero retraso de *Watch Dogs 2* (dos semanas) tampoco les ha animado.

COSPLAYER DEL MES





Fotografías Alucard y Marie: SongYongBin / Dracul y Carmilla: Hidrico Rubens

Miyuki Kurame y LauraNiko
ALUCARD Y MARIE

¿Cómo os conocisteis y qué os llevó al cosplay?
Nos conocimos en 2010 en un Salón del Manga y empezamos a hacer cosplay juntas cuando iniciamos nuestra relación el mismo año. El hecho de interpretar a un personaje que nos gusta nos animó a hacerlo.

Miyuki, ¿qué significa ser "crossplayer"?
Crossplayer significa hacer cosplay del sexo contrario... Y tengo que decir que más del 90% de mi armario de cosplays está lleno de personajes masculinos jajaja. Aunque este año lo tengo más repartido.

¿Es más fácil elaborar un cosplay entre dos?
Es más fácil y rápido, pero a la vez más complicado coordinarse. Por suerte, nos gustan personajes diferentes y no coincidimos en la elección de diseños.

¿Cuál es vuestra anécdota más divertida?
Quizá la mas reciente, en el Tokyo Game Show de Japón, cuando un fotógrafo, después de hacernos fotos, nos dio una tabla con 8 chicos japoneses para elegir cuál sería nuestro novio. (Risas).

¿Cuáles son vuestras sagas? ¿Y un juego de terror?
Castlevania, *The Legend of Zelda*, *Dragon Age*, *Dark Souls* y *Final Fantasy*. Y de terror... ¡*Forbidden Siren*!

¿Cuáles serán vuestros próximos trajes?
Noctis y Prompto de *Final Fantasy XV*, que llevaremos a Albanime 4Players, y Alucard y Seras Victoria

▶ **FACEBOOK:** LauraNiko y Miyuki Kurame Cosplay



LA POLÉMICA

¿Tiene futuro la realidad virtual después de PS VR?

Con PlayStation VR y sus primeros juegos ya en el mercado, reflexionamos sobre el potencial de la RV.





Un primer paso, pero uno en firme

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

He tenido la suerte de poder probar la inmensa mayoría de juegos de lanzamiento y, aun con reservas, la respuesta es un rotundo sí. La inmensa mayoría consigue lo que se propone esta tecnología, es decir, hacernos sentir dentro del mundo de juego. En algunos sentidos, con un nivel inferior al de los visores de PC, pero lo logra. Hay títulos que lo consiguen mejor que otros y quizá falte un título que venda el visor al gran público. Pero, aun con esa ausencia, hay contenido de todo tipo para elegir. Sin ser mi género favorito, la sensación de *DriveClub VR* me convence, aunque menos que *Batman Arkham VR*, para mi gusto lo mejor que ofrece el visor a nivel técnico. Me he divertido con los remates de cabeza de *Headmaster*, la rítmica envolvente de *Thumper* y *Rez, y* he vuelto a gozar sufriendo con *Kitchen*. Pero, aunque las sensaciones me convencen, tienen que darse varios factores para que la RV no se convierta en otra moda pasajera más. La primera, que los estudios se lo tomen en serio y desarrollen juegos "de verdad" compatibles con el visor. La cercanía de *RE7* me anima a pensar que muchos harán juegos compatibles (según Sony, hay más de 100 juegos en desarrollo). Por otro, deberían revisar la política de precios. Que haya juegos que duran 1-2 horas por 20-30 euros es algo parecido a dispararse en el pie, y que nos devuelve a la "cruda realidad" demasiado rápido.

+ A FAVOR

@jucamena77
"Esta votación de poco sirve cuando el 80% no las habrán probado. Yo las tengo y son maravillosas."

@vanfanel340
"Yo soy de otro planeta y aquí hay muchas nenazas: yo, cero mareos, y llevo más de 20 horas de uso."

Ángel Maverick
"O no podéis comprarlas o no las habéis probado, porque son una auténtica pasada."



Una tecnología que nace condenada

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

Ave, Kinect y Move, el que va a morir os saluda. No seré yo quien rompa una lanza a favor de PS VR. Era reticente desde que se llamaba Project Morpheus y, tras haberlo probado más en profundidad, con títulos como *DriveClub VR, Batman Arkham VR* o la demo *Kitchen*, lo veo condenado al sueño eterno. Me sorprende que Sony y Microsoft estén tan emperradas con la realidad virtual, hasta el punto de lanzar dos consolas pensadas para ella, como van a ser PS4 Pro y Scorpio... La empresa japonesa, además, ha descuidado mucho sus exclusivas vendeconsolas, mientras centraba su atención en el visor.

No es no, que diría Pedro Sánchez, pero, por si me pasa como a él, procuraré tener preparados cuchillo y tenedor, no vaya a ser que tenga que zamparme estas palabras en el futuro. Ya en serio, me parece una curiosidad de una tarde. Sí, produce una inmersión muy satisfactoria en según qué títulos, pero no está pensado para sesiones largas. Prefiero mil veces antes el *DriveClub* original que el nuevo, por ejemplo. La sensación de aislamiento que produce, los potenciales mareos, la dificultad para plantear unos gráficos en 360º a la altura de estos tiempos, la ausencia de exclusivas que no se puedan jugar de otro modo, la carestía o el engorro de cables que lleva adosado acabarán por darle la puntilla más pronto que tarde. De Kinects y Moves está el cementerio lleno...

+ EN CONTRA

@JorrBrr
"PlayStation VR es el peor ejemplo actualmente para hablar de realidad virtual; claramente el menos pulido."

@YosoymrcO
"A mí me parecen fatal muchas cosas de PS VR, pero que hagan juegos de una hora... es que no llega ni a peli."

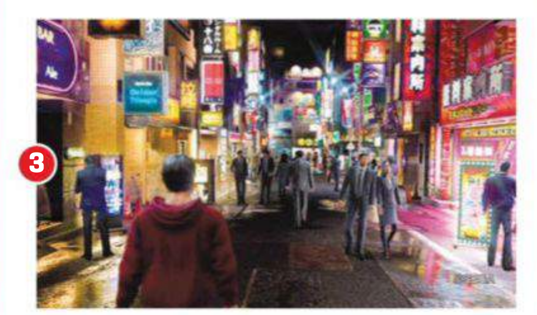
@victor90_17
"Yo le veo potencial, pero no como lo plantean actualmente; tiene que evolucionar mucho más en realismo."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un **64%** de votos. Votos totales 1.888

Participa en: @Hobby_Consolas









Yakuza 6

LA ENTREGA FINAL DE KAZUMA KIRYU

PLATAFORMAS
PlayStation 4

GÉNERO
Aventura de acción

DESARROLLADOR
Ryu ga Gotoku Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

PRECIO
Desde 55,51 € (importación)

LANZAMIENTO
8 de diciembre (Japón)

Tras el buen sabor de boca que nos dejó *Yakuza 5* para PS3, y a la espera del ya cercano lanzamiento europeo de la precuela *Yakuza 0* en su versión para PS4, sale en Japón la próxima gran entrega, exclusiva de PlayStation 4 y que cuenta con rostros tan reconocibles como el del mismísimo Takeshi Kitano.

Según ha confirmado Toshihiro Nagoshi, productor y creador de la saga, *Yakuza 6* será la última entrega protagonizada por Kazuma Kiryu.

Tras pasar otra temporadita en prisión, Kazuma vuelve a respirar la libertad, pero, a su llegada al Orfanato Sunshine, descubre que Haruka (que es como una hija para él) lleva un tiempo desaparecida. Poco después, la encuentra en el hospital, donde está ingresada en condición crítica tras haber sufrido un accidente de tráfico. Para tratar de entender mejor lo que ha ocurrido, Kazuma viaja en busca de respuestas a Hiroshima, tras escuchar que Haruka pasó por allí durante el tiempo que estuvo desaparecida. En Hiroshima, se ve obligado a enfrentarse a la Asociación Himei, una organización criminal que controla la zona.

Con la potencia de PS4

Kamurocho, el distrito ficticio de Tokio y localización habitual en la saga, también está presente. Allí, se produce una nueva y sangrienta lucha interna en el seno del Clan Tojo.

A diferencia de los anteriores *Yakuza* lanzados para PS4 en Japón (*Ishin*, la precuela *0* y el remake del juego original), que estaban a caballo entre dos generaciones y salieron también en PS3, este *Yakuza 6* es el primero en ser desarrollado específicamente para la actual consola de Sony. Esto significa que el salto técnico es muy sustancial, pues Sega ha utilizado el nuevo motor gráfico Dragon Engine para aprovechar todo lo posible las capacidades de la máquina.

Jugablemente, sus pilares siguen siendo la acción y la exploración, con un gran énfasis en la narrativa. Los elementos de mundo abierto están muy evolucionados respecto a *Yakuza 5* y, gracias a la potencia de PS4, los escenarios son aún más grandes y detallados que en aquella entrega.

Por si fuera poco, uno de los nuevos personajes cuenta con la voz y la apariencia de Takeshi Kitano, legendario actor y director japonés de películas como *Sonatine*, *Hana-bi*, *Brother* y *Zatoichi*, entre muchas otras.

SEGA HA UTILIZADO EL NUEVO MOTOR GRÁFICO DRAGON ENGINE PARA APROVECHAR LA POTENCIA DE PS4





1 Cuando Kazuma regresa al Orfanato Sunshine, se da cuenta de que Haruka lleva un tiempo desaparecida, y emprende la búsqueda.

2 Takeshi Kitano, también conocido como Beat Takeshi, es uno de los cineastas japoneses más célebres de la historia. Una curiosidad: puede que lo recordéis de *Humor Amarillo* (programa conocido en Japón como *Takeshi's Castle*).

3 El nuevo motor gráfico Dragon Engine permite unos escenarios mucho más amplios y llenos de vida.

4 La acción sigue siendo el núcleo de la jugabilidad, y los violentos combates son ahora más realistas y crudos que nunca.

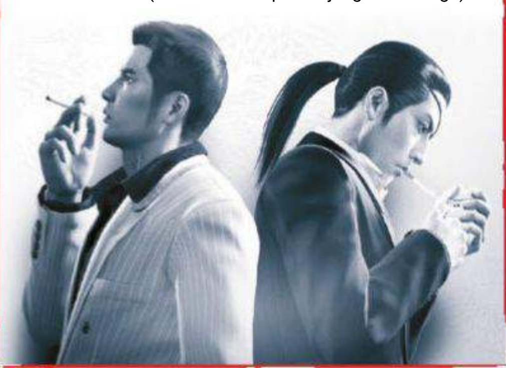
5 Como es habitual, hay zonas repletas de enemigos, en las que hay que luchar contra muchos de ellos a la vez.

6 También conocemos a chicas tan atractivas como ésta, en diversos establecimientos y minijuegos.

7 En las tiendas, podemos obtener productos que nos proporcionan distintos beneficios en combate.

YAKUZA 0, AQUÍ EN ENERO

Esta prometedora precuela, protagonizada por unos jóven Kazuma Kiryu y Goro Majima en 1988, llegará a los mercados occidentales el 24 de enero, tanto en formato físico como digital, aunque sólo en su versión de PlayStation 4 (en Japón, también salió para PS3). Por otra parte, hay un par más de juegos de la saga disponibles en Japón para PS3 y PS4, para los cuales, de momento, no hay planes de lanzamiento internacional: *Yakuza Ishin* o *Restoration* (ambientado a mediados del siglo XIX) y *Yakuza Kiwami* (un remake del primer juego de la saga).









BIG IN JAPAN



Comida inspirada por Persona 5 en un restaurante japonés

Este menú especial, que estará disponible hasta el 23 de noviembre en la popular cadena japonesa de restaurantes Pasela Resorts, incluye platos inspirados por los que comen los personajes en el juego. No es la primera colaboración entre *Persona* y Pasela: anteriores lanzamientos ya propiciaron iniciativas similares.



unidades vendidas de Persona 5 en su primera semana en Japón, contando ambas versiones (PS4 y PS3)



Capcom anuncia The Great Ace Attorney 2

The Great Ace Attorney salió el año pasado en Japón (sin planes en Occidente por ahora), protagonizado por un antepasado de Phoenix Wright, y Capcom ha anunciado ahora una continuación. No hay plataformas confirmadas, pero lo lógico sería verla en 3DS.



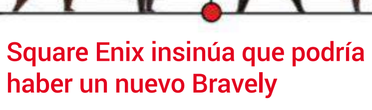


Dragon Quest Monsters: Joker 3 tendrá una edición ampliada

Al igual que ocurrió con *Joker 2* para DS, este *Joker 3* para 3DS también tendrá una edición mejorada con el subtítulo *Professional*. Incluirá nuevos personajes y monstruos que reclutar, entre otras cosas. Saldrá en Japón el 9 de febrero, pero aún no se sabe si llegará a Occidente en alguna de sus dos versiones.

Suda51 quiere hacer No More Heroes 3

Goichi Suda, más conocido como Suda51, ha afirmado que su objetivo es que la tercera entrega de *No More Heroes* esté disponible en algún momento de los próximos diez años. Por otra parte, también ha asegurado que le gustaría una remasterización del original de Wii.



Square Enix insinúa que podría haber un nuevo Bravely

Con motivo del cuarto aniversario del lanzamiento japonés de *Bravely Default*, Square Enix ha publicado un interesante tuit: "Sentimos que no haya habido nueva información últimamente. ¿¡Pero quizás haya algo pronto...!?".

Japón tendrá su propia Famicom Mini

Mientras que a Occidente llegará NES Mini, en Japón saldrá la Nintendo Classic Mini: Famicom, basada en la mítica Famicom (la versión japonesa de la consola). Veintidós de sus treinta juegos serán los mismos que en NES Mini.



millones de descargas en Japón del free-to-play para móviles Dragon Quest of the Stars





Por **Christophe Kagotani**
Corresponsal en Tokio

La evolución de sagas como Star Fox

El blog de Kagotani

Los desarrolladores japoneses veteranos están volviendo a fijarse en Nintendo, esperando a que lleve la industria hacia nuevas direcciones. Es cierto que la mayoría de ellos apenas han aprovechado las características únicas de Wii U y 3DS, pero tampoco se les puede culpar por ello: Nintendo no tomó la mejor decisión al centrar Wii U en una pantalla secundaria, lo cual no ha resultado ser, para nada, tan revolucionario como lo que ofreció la antigua Wii en su día. Pero las cosas que están haciendo Sony y Microsoft en la actual generación de consolas son tan preocupantes que cada vez parece más claro que sólo Nintendo va a poder traer un cambio a mejor.

Juegos en Wii U

Nunca me compré una Wii U, aunque podría haberlo hecho, por juegos como *Mario Kart 8* y *Splatoon*. Aún podría comprarla (a mi hija le encantaría), pero he estado esperando a que llegasen algunas de las grandes sagas de Nintendo, como *Zelda*, *F-Zero*, *Metroid*, *Star Fox*, etc. Todos ellos han sido retrasados, trasladados a NX, algunos ni se sabe qué pasará con ellos y otros han decepcionado...

En el caso de *Star Fox Zero*, lo decepcionante es que, con una desarrolladora tan prestigiosa como Platinum Games y con Miyamoto supervisándolo, el juego no haya colmado todas las expectativas. He podido jugarlo a fondo y es un buen juego, pero entiendo por qué no llegó a brillar y por qué no contentó del todo a los fans. De todos modos, me pregunto si a estas alturas es posible hacer un *Star Fox* que funcione tan bien como el de Super Famicom en su día.

Hay sagas que son capaces de perdurar en el tiempo, de evolucionar y mantener su popularidad. A veces, es necesario crear dos vertientes: una para permitir que una saga mantenga su esencia más reconocible y otra para explorar nuevas ideas y aprovechar todo lo posible los nuevos hardware. Por eso, hay dos vertientes de *Mario*: una en 2D tradicional y otra con más libertad creativa en 3D.



El primer Star Fox

Star Fox fue creado para ofrecer lo imposible en una consola de 16 bits: jugabilidad poligonal en 3D. Pese a toda su grandeza, la Super Famicom no fue diseñada para hacer algo así, y la inclusión del chip Super FX dentro del cartucho permitió hacerlo. Sin embargo, y debido a las grandes limitaciones técnicas de la época, los desarrolladores tenían que tomar decisiones difíciles, no sólo en cuestiones técnicas, sino también jugables. No se podían mostrar demasiados polígonos ni texturas, la cantidad de colores debía ser limitada, etc. La elección de personajes con forma de animal, el tamaño de los elementos e, incluso, la legendaria maniobra del tonel fueron diseñadas para hacer frente a estas limitaciones, sin renunciar a mostrar algo vistoso y divertido de jugar.

Desde aquel impacto inicial, la gente espera una nueva entrega con cada nueva consola de Nintendo, ¿pero qué más se puede hacer? ¿Dar una mayor libertad al jugador? ¿Crear polígonos más bonitos? La verdad es que no se puede hacer gran cosa, excepto buscar nuevas direcciones, y los fans probablemente las rechazarían, porque lo que quieren es hacer toneles en campos de asteroides. La N64 ya ofreció un *Star Fox* más bonito que el original, pero más allá de eso, si no aceptamos que la saga vaya en nuevas direcciones, va a ser muy difícil que un próximo *Star Fox* vuelva a crear un gran impacto. Podría decirse lo mismo de *F-Zero*: fue diseñado para demostrar el potencial del Modo 7 y de los botones laterales de Super Famicom, y lo hizo tan bien que dejó huella.

Aunque muchos son pesimistas y creen que estas sagas no recuperarán su esplendor, yo tengo la esperanza de que pueden hacerlo con la suficiente creatividad. *Star Fox Zero* no es para nada un mal juego, pero creo que su uso del Gamepad no consiguió beneficiar a la experiencia de juego. Y, aunque estas sagas fueron originalmente concebidas para explotar las características de viejas consolas, no creo que tengan que estar ancladas en el pasado. Sin duda, es desafiante llevarlas más allá, pero no es una misión imposible. ■

SIN UN NUEVO ENFOQUE, ES DIFÍCIL QUE UN PRÓXIMO STAR FOX VUELVA A IMPACTAR COMO EL PRIMERO



El pasado 13 de octubre, y tras más de una década en desarrollo, llegó a las tiendas PS VR, el visor de realidad virtual de Sony. Toca dar cuenta de él...

Con Oculus Rift y HTC Vive ya a la venta, la llegada de PlayStation VR cierra la terna de sistemas domésticos que abren las puertas a la realidad virtual. El de Sony nace con una clara vocación: ser el dispositivo más accesible de todos, tanto en lo económico como en los requisitos previos... aunque eso suponga hacer algunas concesiones técnicas y que el resultado final no esté al mismo nivel que los dos rivales de PC. Pero, ¿son realmente insalvables las diferencias? La respuesta es un "no"... con reservas, eso sí.

Sensación de presencia

PS VR cumple sin problemas su principal cometido: hacernos sentir dentro de los juegos creando mundos 3D a nuestro alrededor, miremos en la dirección que miremos. La sensación de presencia, de estar ahí dentro, está lograda... y sigue dando "cosa" que un personaje virtual se nos acerque demasiado. En ese sentido, el visor no tiene ningún problema. Éstos pueden aparecer cuando entran en juego las otras piezas de su ecosistema, como PS Camera o PS Move. Estos periféricos, de 2013 y 2010, respectivamente, pueden ocasionar de forma aislada algunos problemas, como pequeños temblores o la pérdida total de la detección de los mandos Move, así como pequeños "saltos" en la imagen, al no ubicar correctamente el visor. Es el precio que hay que pagar por reutilizar tecnología "antigua", que se basa en los puntos de luz, y no abrazar los estándares de los visores de PC, que se basan en la más precisa detección por láser. De hecho, incluso cuando estamos utilizando el visor en modo "Teatro", para jugar a los títulos "normales" de PS4, es frecuente encontrarse con que la pantalla virtual (lo que vemos en el visor) tiende a

PlayStation® VR A EXAMEN

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



desplazarse a un lado, teniendo que reubicarla presionando el botón Options del mando. Incluso hay juegos que requieren una "recalibración" previa al comienzo (no todos comparten los mismos estándares de distancia respecto a la cámara). Esto puede sonar a crítica, pero lo cierto es que, una vez te pones el visor y arrancas al juego, la experiencia es satisfactoria.

Técnicamente... ¿"inferior"?

Partiendo de la base de que hoy por hoy no existe ningún visor perfecto, PS VR hace algunas cosas muy bien. En todo lo relativo a ergonomía, no tiene rival. Es el visor más cómodo y, además, se puede usar con gafas. El sistema de sujeción permite que el peso se reparta por toda la cabeza, sin oprimir demasiado ni dar la sensación de ser pesado. Una vez colocado, lo que vemos cuenta con virtudes y defectos comunes a todos los visores: el campo de visión »



CON LA SENCILLEZ POR BANDERA

Una de las principales características de PS VR es su sencilla instalación. Es cierto que la cantidad de cables que intervienen es un poco engorrosa (aunque se pueden sujetar con bridas para reducir su volumen), pero, gracias a un sistema de números y de puertos de colores, sabremos dónde va cada cosa en apenas cinco minutos. La unidad de proceso, la cajita que parece una PS4 "mini", es donde van a parar todos los cables: dos HDMI (uno a la consola y otro a la tele), un microUSB que va al frontal de PS4 y los dos conectores específicos del visor. ¡Y eso es todo!



LA REDACCIÓN OPINA



JAVIER ABAD

Si el objetivo de la realidad virtual es "transportarte" a otro mundo, el triunfo de PS VR es indiscutible. Aún dudo si serán capaces de construir experiencias largas que igualen a los juegos "normales"... y si yo podría aguantar horas con el visor puesto en la cabeza.



DAVID MARTÍNEZ

Si ahora tuviera que lanzarme a por un dispositivo de RV, sería la opción de PlayStation. Por precio, por facilidad de uso y por respaldo de los desarrolladores. No obstante, esperaré a comprarlo hasta que lleguen títulos más profundos... y el rifle de *Farpoint*.



DANIEL QUESADA

Ya tengo PS VR en casa y no sé qué concluir: la tecnología es buenísima (sobre todo el efecto 3D), pero el catálogo de juegos actual me parece meramente solvente. Hacen falta títulos más contundentes y, sobre todo, largos. Si suplen ese escollo, pueden triunfar.



RAFAEL AZNAR

En materia consolera, yo soy más conservador que Rajoy, y lo cierto es que PS VR no se ha ganado mi voto de investidura. Es curioso cuando ves su discurso virtual por primera vez, y puede dar juego en ciertos géneros, pero no me planteo usar mi tarjeta black en él.



ÁLVARO ALONSO

PS VR es una experiencia única, una evolución de la industria, y, frente a la competencia, es el visor que ofrece la mejor relación calidad-precio. Sólo espero que el apoyo de las compañías no cese y, en un futuro, veamos juegos que realmente justifiquen su compra.

UNA EXPERIENCIA A MEDIDA

PS VR ha sido diseñado para que sea "conectar y jugar", huyendo de las complejidades de otros visores. Eso no quita que, buceando, sea un sistema con bastantes opciones de configuración...



ACTUALIZABLE. Al igual que la propia consola, PS VR cuenta con su propio software. Nada más probarlo, tuvimos que actualizarlo a la versión 2.0.



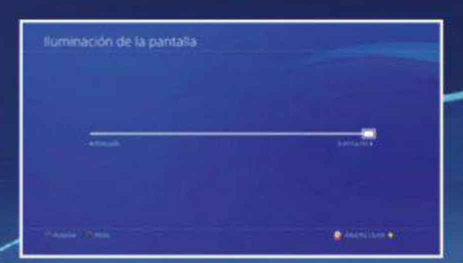
DISTANCIA ENTRE LOS OJOS. Si la experiencia no es óptima, puedes configurar el visor de cero, calculando, incluso, la separación entre tus ojos.



AJUSTE PS CAMERA. También podemos recalibrar la detección del visor por parte de PS Camera, que tendrá que captar todas las luces de PS VR.



MODO "TEATRO". Podemos disfrutar de juegos sin RV, pelis o el menú con PS VR, y elegir cómo queremos que sea de grande la pantalla.



ILUMINACIÓN. Si la pantalla te resulta demasiado clara, siempre puedes ajustar su nivel de brillo, algo que puede mitigar la fatiga ocular.



OPCIONES. El visor incluye más opciones, desde un recordatorio visual de cómo situarlo a ajustes de las luces de seguimiento y mucho más.

» es amplio, y aunque la resolución de lo que recibe cada ojo es menor, gracias a la tecnología de subpíxeles RGB de la pantalla OLED, la interpolación de imágenes y la alta tasa de refresco, lo cierto es que la imagen es bastante nítida (aunque, a medida que nuestros ojos se alejan del centro, tiende a ser borroso).

El problema real es que la GPU (o unidad de proceso gráfico) de PS4 no es actualizable como en PC, y el nivel gráfico baja cuanto más ambicioso y grande es el proyecto (*DriveClub VR* ofrece cierto bajón gráfico respecto a la edición normal). Eso no impide que también haya cosas espectaculares, como *Batman Arkham VR* y *Rez Infinite* o que, con la llegada de PS4 Pro, notemos una mejora visual real.

Por su parte, el tema del "motion sickness" (mareos o mal cuerpo) es algo que parece haber sido minimizado al máximo y que depende más de la fisonomía de cada uno que del visor (aunque hay algunos juegos más propensos a marear). Hay gente que se marea en un coche, y no con PS VR (y viceversa)... así que lo mejor que puedes hacer es probarlo en una tienda antes de dar el paso.

La RV "para el pueblo"

PS VR tiene a su favor un precio muy inferior al de los rivales, y que sólo requiere de una PS4 y una PS Camera (los Move sólo son obligatorios en un par de juegos), lo que lo convierte en el sistema más accesible. Comparativamente, HTC Vive cuesta lo mismo que PS VR + PS4 + Camara + 2 mandos Move (sin contar el PC). Puede que lo que veamos a través de PS VR no sea tan despampanante como en PC... pero es más que suficiente para dar el primer paso hacia un mundo nuevo de sensaciones. ■



HABLAMOS CON SIMON BENSON

DIRECTOR DEL GRUPO DE TECNOLOGÍA INMERSIVA EN SONY

« Creemos que PlayStation VR debe ser un sistema para todos, no sólo para una élite »

Has trabajado en PS VR desde los orígenes del proyecto, en el que también han participado otras divisiones de Sony. ¿Cuánta gente ha participado?
Al comienzo, éramos sólo un puñado, pero al ver claro el enorme potencial de la RV, el equipo creció de forma natural. Es difícil dar una cifra exacta, ya que la mayoría de la gente de la organización ha influido de un modo u otro en algún área del proyecto (el hardware, los juegos o la infraestructura que lo soporta).

En Barcelona Games World nos contaste que hicisteis diez prototipos principales, y cientos de variaciones de cada uno. ¿Puedes contarnos detalles de los prototipos más extraños?
Probamos gran cantidad de prototipos antes de dar con el headset final. Esto nos ayudó a dar con las proporciones más cómodas para el jugador.

Creo que el prototipo más extraño fue en el que usamos las esferas de los mandos Move en el frontal del headset: parecía que tenía dos ojos brillantes. En otro prototipo, experimentamos con objetos que se llevan en la cabeza, como cascos de obra y ciclismo o máscaras de ski. Tuvimos que responder a un montón de preguntas para justificar los gastos de compra, ¡porque el proyecto aún era top secret! Estos test fueron increíblemente útiles, y hubo casos en los que los elementos de prueba saltaron al diseño final. Por ejemplo, probamos un masajeador de cabeza que fue el más cómodo con diferencia, y nos inspiró para añadir la pieza que se apoya en la frente, equilibrando así el headset.

PS VR ya está a la venta. ¿Qué fortalezas tiene respecto a otros visores?
No puedo hablar de nuestros competidores, pero uno de los aspectos que hacen PS VR único es el hecho de que nuestro sistema está diseñado para ser utilizado en el salón. Pusimos énfasis en los aspectos sociales para que la gente pudiera compartir fácilmente PS VR con amigos y familia. Incorporamos



la "pantalla social", para que todos vean y sigan lo que ve el usuario con el visor, permitiendo que sea posible pasarlo y que otro siga jugando. También pusimos el foco en hacer que el kit fuera de manejo sencillo. La gente espera que PlayStation sea "conectar y jugar", así que era esencial que la instalación fuera sencilla. Otro ejemplo es la óptica. PS VR tiene probablemente la óptica más avanzada vista en un sistema doméstico de RV, dando los pasos necesarios para que el usuario no tenga que realizar ningún ajuste. Fue importante hacer que el precio fuera lo más accesible posible: creemos que PS VR debe ser para todos, no sólo para una élite.

Algunos usuarios temen que PS VR sea una moda pasajera. ¿Crees que la RV es el futuro del videojuego? ¿Cómo es de fuerte la apuesta en Sony?
Cuando me preguntan si creo que la RV es una moda, me recuerda a los tiempos en que los ordenadores personales eran raros y la gente decía que nunca despegarían. Ahora tenemos más ordenadores que gente. Lo mismo podría suceder con la RV. No puedo hablar de otras divisiones, pero creemos que la RV es una tecnología increíblemente fascinante, con posibilidades ilimitadas, y que es algo que ha venido para quedarse, por muchas razones. Para mí, uno de los elementos más destacados es que ofrece mucho más que inmersión: lo que llamamos "sensación de presencia". Nuestros sentidos están estimulados de forma que nos pemiten creer que estamos en una realidad particular. Hasta que lo experimentas por ti mismo, es difícil entender qué se siente, pero cuando pruebas PS VR por prirmera vez, de verdad lo pillas. Aparte, creemos que hay una gran oportunidad global para la RV. Es perfecta para los juegos, pero también ofrece un valor real en otras áreas, como la educación. Imagina tener acceso a la RV en colegios, en los que las lecciones de historia son un inspirador viaje en el tiempo, o clases de geografía en las que exploras un puñado de exóticos países. Las posibilidades son infinitas.

¿Cómo crees que evolucionará el mercado? ¿Habrá más títulos exclusivos o los compatibles predominarán?
No es lo mío predecir, pero imagino que veremos un poco de ambos. Habrá títulos hechos exclusivamente para RV y juegos que también serán compatibles con los televisores normales. Hay muchas experiencias que funcionan bien en ambos formatos, sobre todo títulos que simulan vehículos, así que esperaría ver muchos juegos así compatibles con VR. Por supuesto, la tecnología permitirá a los desarrolladores hacer más experiencias exclusivas de RV de forma natural, ya que podrán usar su potencial para ofrecer sensaciones que irán más lejos de lo que puedes experimentar con una TV convencional.

¿Cómo mejorará PS4 Pro la experiencia virtual?
De la misma forma que los juegos para la tele, PS4 Pro ofrecerá una experiencia de RV mejorada, principalmente a través de efectos visuales adicionales y una poderosa capacidad de proceso. Cabe apuntar que toda PS4 funciona brillantemente con PS VR y deja una gran experiencia, ya tengas el modelo original, el nuevo o la cercana PS4 Pro.

¿Cómo será de importante el apoyo first party de Sony para VR en 2017?
No quiero anunciar accidentalmente ninguno de nuestros futuros juegos, así que sólo puedo decir que "pronto habrá noticias". Pero sé que tenemos, incluso, más contenido de RV en desarrollo, así que... ¡estoy seguro de que no quedarás defraudado!

¿El límite de uso (doce años) obedece a algúna recomendación médica?
Es un procedimiento estándar. Todos los productos PlayStation tienen unas claras reglas de uso por edades.

- COMPAÑÍA Sony
- GÉNERO Velocidad
- PRECIO 39,99 €
- PERIFÉRICOS COMPATIBLES
- NIVEL DE INMERSIÓN
  MUY BAJO MUY ALTO
- DURACIÓN Alta
- LO MEJOR
  El interior de los coches está muy bien recreado. Hay 54 pistas únicas, con trazados urbanos hechos para la ocasión. El control sin ayudas es estupendo.
- LO PEOR
  Su precio es elevado para quien ya tenga el original, y no hay opción de DLC. Puede llegar a marear. Ya no hay efectos de lluvia.
- VALORACIÓN 80
  Mantiene casi todas las bondades jugables del *DriveClub* estándar (control, circuitos, ciclo día-noche, tono social) y las adapta a PS VR. Eso sí, la inmersión se logra a costa de una notoria pérdida de calidad gráfica.



Hay tres cámaras: una exterior, una ciega y la del volante. La última es la que más sentido tiene; con las otras, se pierde inmersión.









DRIVECLUB VR

Tuvo un despegue turbulento, pero tras multitud de actualizaciones *DriveClub* se ha convertido en uno de los mejores arcades de conducción de los últimos años. Teniendo ya toda la base jugable y técnica asentada, Sony no ha perdido la oportunidad de hacer una versión para la realidad virtual. Habría sido un detalle que fuera una ampliación del original o, al menos, un DLC que los usuarios de largo recorrido pudieran adquirir a precio reducido, pero lo cierto es que es un juego independiente, lanzado a 39,99 euros. Eso sí, es, seguramente, el título de lanzamiento de PS VR que más material y más horas de diversión garantiza.

Casi todo el contenido está recuperado de la edición original. Hay 88 coches reales y 54 pistas únicas, ambientadas en Escocia, Noruega, Chile, Canadá, India y Japón. La mayoría son carreteras de montaña, pero también hay circuitos al uso y se han creado trazados urbanos para la ocasión (tres por cada país). El control es arcade y, con las ayudas quitadas, resulta realmente satisfactorio. El modo Tour cuenta con 36 eventos, en los que debemos obtener un total de 162 estrellas, cumpliendo objetivos que van más allá de ganar: superar un tiempo de vuelta, lograr cierta puntuación de derrape en un tramo, alcanzar una determinada velocidad punta... Como el original, el juego tiene un fuerte componente social, con carreras online por equipos (el número de jugadores se ha reducido a ocho) y todo tipo de desafíos que aparecen dinámicamente durante las carreras.

La inmersión que ofrece PS VR es muy fidedigna. Podemos regular la altura del asiento y la distancia hacia el volante, y girarnos en 360º para ver todos los detalles del habitáculo. La sensación de estar dentro de un coche está muy lograda, aunque, si se juega mucho rato seguido, puede generar mal cuerpo. Ahora bien, si el juego original era una bestia técnica, esta versión es discreta, con una pérdida de nitidez importante y paisajes con texturas a baja resolución.



EVE VALKYRIE

Un gran ejemplo de lo que puede aportar la RV a un género existente, como los simuladores de combate. Si alguna vez has soñado con ser un piloto espacial y vivir situaciones como ubicar a tus enemigos mirando a través de tu cabina, *Eve Valkyrie* es eso y mucho más. Y, además, es un juego que, pese a permitirnos movernos en 360º y realizar toneles o loopings con nuestra nave, no "marea", gracias a sus fluidos movimientos. Su historia de fondo, que la tiene, es un tanto simple y nos convierte en el clon de un piloto muerto al servicio de un grupo de piratas. Ofrece tanto un breve modo individual (de sólo dos horas) como tres modos multijugador (duelo a muerte por equipos, dominar zonas o, el mejor, destruir un gran carguero). El problema es que sólo hay cinco mapas y rápidamente lo hemos visto todo... ■



Ubicar a los enemigos, moviendo la cabeza en el interior de la cabina, es algo que revitaliza las sensaciones de los simuladores de combate.



COMPAÑÍA CCP Games

GÉNERO Acción

PRECIO 59,99 €

PERIFÉRICOS COMPATIBLES

NIVEL DE INMERSIÓN
MUY BAJO — MUY ALTO

DURACIÓN Baja

LO MEJOR Las sensaciones al pilotar la nave (sin mareos), mirar por la cabina para ubicar los objetivos... Trae aires frescos a los simuladores de combate.

LO PEOR Poco contenido, en general, tanto para un jugador como online (sólo cinco mapas). Progresión muy lenta y lastrada por las microtransacciones.

VALORACIÓN 68
Cuesta como un juego, cuando el contenido que ofrece es el de una expansión. Es una lástima, porque las sensaciones que ofrece son de primera categoría...

HERE THEY LIE

La realidad virtual también es un medio para transportarnos a experiencias oníricas, surrealistas... y ésta es una de las primeras para el visor de Sony. Camuflado en las formas de un juego de terror, *Here They Lie* nos mete en el pellejo de Buddy, un tipo del que sólo sabemos que busca a la despampanante Dana. Un viaje que comienza en el metro y que nos lleva por los callejones y las alcantarillas de una extraña ciudad (casi todo en blanco y negro) donde nos acosarán desde sombras a tipos disfrazados con cabeza de animal. El problema no es sólo que no expliquen nada y todo sea surrealista —hay momentos que parecen sueños, viajes astrales...—, sino que, además, es uno de los primeros juegos que provocan mal rollo por el movimiento (giramos de 30º en 30º pulsando izquierda o derecha en un stick, tras un breve fundido a negro). Además, es bastante efímero y en 3-4 horas darás cuenta de él. ■

COMPAÑÍA Tangentlemen

GÉNERO Aventura

PRECIO 19,99 €

PERIFÉRICOS COMPATIBLES



NIVEL DE INMERSIÓN
MUY BAJO — MUY ALTO

DURACIÓN Baja

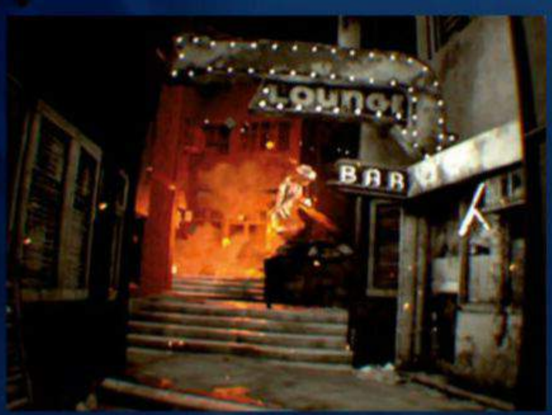
LO MEJOR La lúgubre ambientación en blanco y negro. El nivel de surrealismo que llega a transmitir.

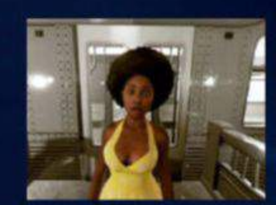
LO PEOR Es un juego propenso a dejar "mal rollo", pero no por lo que vemos, sino por el denominado "motion sickness". Es corto y bastante desconcertante...

VALORACIÓN 59
Pese a parecer un juego de terror, esa sensación pasa a un segundo plano para plantear algo más surrealista. Es raro, breve, y por momentos incomprensible.



Aparte de andar y correr (para despistar a nuestros perseguidores), sólo hay dos acciones más: recoger cartas y fotos, y usar una linterna.







- **COMPAÑÍA** Warner Bros
- **GÉNERO** Aventura
- **PRECIO** 19,99 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**



- **NIVEL DE INMERSIÓN**

MUY BAJO — MUY ALTO

- **DURACIÓN** Breve
- **LO MEJOR** Si conoces la serie *Batman Arkham*, vas a vivirla "desde dentro". Técnicamente, es de lo más bestia visto en PS VR.
- **LO PEOR** Apenas 60 minutos, aunque rejugables. Sólo cubre la parte detectivesca del personaje, nada de combate o exploración. Pierde oportunidades como dejarnos conducir el Batmóvil...
- **VALORACIÓN** 72 Uno de los títulos más impactantes de la primera hornada de PS VR, tanto en lo técnico como en "experiencia". Te sentirás como Batman, aunque, eso sí, sin desplegar todas sus habilidades.



El callejón del crimen, la Batcueva... En 60 minutos recorremos algunas localizaciones típicas de la serie.



BATMAN ARKHAM VR

Si tuvieras que elegir un título para enseñar a los amigos las bondades de PS VR, muy probablemente elegirías *Batman Arkham VR*, una "miniaventura" de una hora de duración que te mete, como nunca antes, en el traje del Caballero Oscuro. De hecho, en los primeros compases del juego, nos enfundamos el traje y probamos los tres gadgets disponibles (batgarra, batarang y escáner forense).

La trama nos invita a buscar a Nightwing y Robin, con los que se ha perdido el contacto, lo que da pie a una aventura que explota las facetas del modo detective de Batman (reconstruimos el escenario de un crimen, escaneamos cadáveres en busca de pistas...). La gracia es que podemos jugar con dos mandos Move o dos Dual Shock 4 para recrear las manos de Batman, y así poder interactuar con la bellísima recreación de Gotham que nos envuelve, ya sea para abrir una caja fuerte o rebobinar la recreación del escenario del crimen (todo se hace girando y moviendo los mandos). Eso sí, lejos de ser un mundo abierto, *Arkham VR* nos muestra pequeños escenarios, por los que no nos movemos libremente: sólo podemos teletransportarnos entre puntos marcados con el símbolo del murciélago, un detalle que evita los mareos y los movimientos bruscos.

No faltan las sorpresas (los últimos compases son para aplaudir), los coleccionables y los elementos que lo hacen rejugable, aunque su peor defecto es ése: ser breve y no explotar algunos recursos, como tener el Batmóvil a mano y no poder pilotarlo. Pero, aun con todo, es una de esas vivencias que tardarás en olvidar.







Los mandos nos permiten dar vida a las manos de Batman para coger objetos e interactuar con el entorno y otros personajes. La sensación de "estar ahí" es SOBERBIA.

100FT ROBOT GOLF

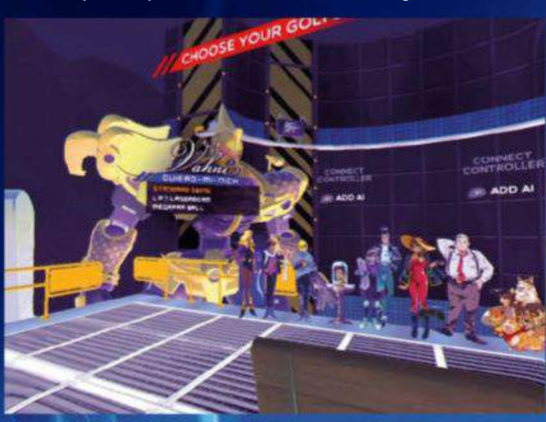
Las ideas locas y originales también tienen cabida en PS VR, y quizá la más loca de todas es este juego de golf con gigantescos robots, en el que lo más importante no es meter la bola en el hoyo con el menor número de golpes, sino hacerlo más rápido que los rivales. Una idea absurda, que se retuerce aún más cuando debemos destruir el entorno (edificios, bosques...) con los poderes de cada robot para despejar el camino hacia el "green". No sólo eso: todos los robots juegan al mismo tiempo, así que es posible entorpecerse (poniéndose en la trayectoria de tiro). La locura va más allá aún en su modo historia, con una trama que entremezcla amor y referencias a series como los "Power Rangers". Una ida de olla colosal, que también tiene vertiente multijugador para cuatro (incluso a pantalla partida), con multitud de opciones para configurar la partida. Sus únicos problemas son que tiene bugs y sólo ofrece 36 hoyos (dos circuitos). ■







100ft Robot Golf no es exclusivo de PS VR. De hecho, se puede jugar a cuatro a pantalla partida en un mismo televisor, un gran extra.

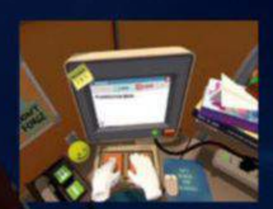


- **COMPAÑÍA** No Goblin
- **GÉNERO** Deportivo
- **PRECIO** 19,99 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**
- **NIVEL DE INMERSIÓN** MUY BAJO – MUY ALTO
- **DURACIÓN** Media
- **LO MEJOR** El descacharrante humor que destila. Su modo historia. Darle una vuelta a las normas del golf y que premie la velocidad. Pantalla partida.
- **LO PEOR** Pocos hoyos y circuitos. Tiene bugs y se nota que no está muy pulido. Todo el apartado visual parece de serie B, en especial la destrucción del entorno.
- **VALORACIÓN** 70 Un divertido arcade de golf que tiene en la realidad virtual uno de sus extras. Es más inmersivo con PS VR, aunque resulta igual de loco y divertido sin él.

JOB SIMULATOR

- **COMPAÑÍA** Owlchemy Labs
- **GÉNERO** Simulador
- **PRECIO** 28,95 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**
- **NIVEL DE INMERSIÓN** MUY BAJO – MUY ALTO
- **DURACIÓN** Baja
- **LO MEJOR** Su sentido del humor. Bien configurado, la detección de los mandos Move funciona bien y logra que sea muy divertido. Deja libertad para probar y experimentar locuras.
- **LO PEOR** Sus gráficos "cartoon" sacan un poco de la experiencia virtual. Es muy corto, aunque algo rejugable. Textos y voces en inglés.
- **VALORACIÓN** 70 En dos horas puedes completar los cuatro trabajos, aunque es rejugable. Algo corto para los 30 euros que cuesta, aunque es bastante divertido.

En el futuro, los robots realizarán todos los trabajos... y sólo podremos recordar cómo eran gracias a unos museos virtuales. Ésa es la premisa de este "simulador", que nos permite convertirnos en oficinista, cocinero, mecánico y tendero. En todos ellos, la mecánica es similar: un robot "encargado" nos va indicando qué debemos hacer (desde encender el ordenador a preparar té o reparar un motor), mostrándonos de forma gráfica (y con voces, en inglés) cómo hay que realizarla... aunque podemos pasar de él y explorar y trastear a nuestro aire. En pantalla, como en otros juegos, sólo aparecen nuestras manos, cada una asociada a un mando Move (son obligatorios), imprescindibles para interactuar con los utensilios de cada trabajo. La detección y la respuesta de los mandos son satisfactorias, siempre que lo calibres bien antes de empezar y no tengas obstáculos delante. Si no, el "tracking" fallará... ■







En los cuatro trabajos, hay que usar dos Move para realizar acciones como desayunar un donut o meter cohetes encendidos en una bolsa...







UNTIL DAWN

Rush of Blood poco o nada tiene que ver con la aventura de terror que disfrutamos hace poco más de un año. Sí, comparten elementos de una ambientación tétrica, e incluso la presencia de su villano... pero poco más. Su propuesta gira en torno a la de un arcade de disparo sobre raíles, y nunca mejor dicho, ya que vamos montados en una vagoneta de un tren de la bruja o montaña rusa. Una "malrollista", eso sí. La gracia es que vamos equipados con dos pistolas con munición infinita (aunque hay que recargar), y cada una podemos controlarla con un Move (recomendable) o un Dual Shock 4.

Con ellas, abatimos a payasos demoníacos y otros psicópatas que quieren un trocito nuestro. Además, podemos disparar a dianas y objetos especiales, que son los únicos coleccionables (y que, más allá de revivir posibles sustos, son la única razón de rejugar cada uno de sus siete niveles). Y cómo no, al final de cada nivel —que duran unos 15 minutos, 90 en total—, nos espera un duro jefe final, que suele disparar, y bastante, la dificultad. Añade la presencia de armas especiales con munición limitada, rutas secundarias o tener que mover el visor para evitar obstáculos... y eso es todo.

- **COMPAÑÍA** Supermassive
- **GÉNERO** Arcade / Acción
- **PRECIO** 19,99 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**



- **NIVEL DE INMERSIÓN**
MUY BAJO — MUY ALTO
- **DURACIÓN** Muy corta
- **LO MEJOR** La ambientación es "chunga", incluyendo el sonido.
- **LO PEOR** Técnicamente, es mediocre, y además resulta bastante breve.
- **VALORACIÓN** 65 Un tren de la bruja a lo *Time Crisis*, limitado en lo técnico y breve, en general.



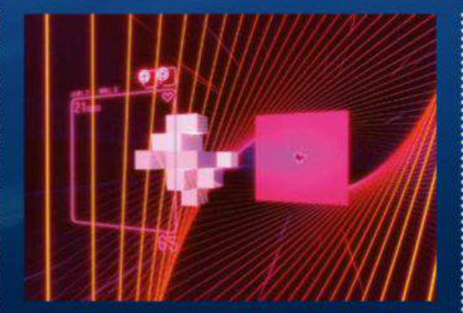




SUPER STARDUST ULTRA VR

COMPAÑÍA SONY / D3T **GÉNERO** Acción
PRECIO 19,99 € **VALORACIÓN** 60

Super Stardust nació en PS3 y saltó a PS4 con su versión *Ultra* (gráficos a 1080p, contenido extra...). Ahora el "viejo" arcade debuta en PS VR con una doble vertiente. Por un lado, podemos disfrutar en RV del modo clásico (recorrer la superficie de los planetas, destrozando asteroides); por otro, zambullirnos en el modo Invasión, desde el interior de la cabina. El primero divierte; el segundo, no tanto... pero ninguno sorprende.



SUPERHYPERCUBE

COMPAÑÍA Polytron **GÉNERO** Puzle
PRECIO 29,99 € **VALORACIÓN** 75

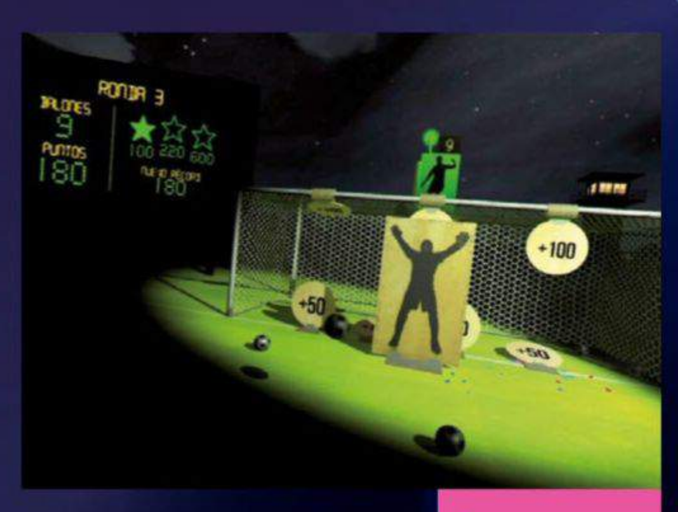
Los creadores de *Fez* se destapan con un puzle que, básicamente, se podría definir como colocar unas piezas descendentes en la posición correcta para que pasen por los agujeros de las paredes que se interponen en su camino mientras descienden. No es un juego que entre por los ojos (sus formas son bastante simples, aunque coloridas), ni explota el concepto de la RV... pero engancha a lo bestia (aunque es algo caro).



HUSTLE KINGS VR

COMPAÑÍA Sony / EPOS Game Studio **GÉNERO** Deportivo
PRECIO 19,99 € **VALORACIÓN** 50

Otro de los títulos "reciclados" por Sony para abrazar la RV de lanzamiento. Sigue siendo un simulador de billar sencillo, asequible, que puede resultar fácil a la hora de jugar con Dual Shock (y muy doloroso con Move). Nos permite movernos alrededor de la mesa para enfocar mejor la jugada, "acercarnos" para ver de cerca la jugada... pero poco más que eso. No es de lo más inmersivo de la primera hornada de juegos.



HEADMASTER

Rematar balones de cabeza es la propuesta de este alocado título, que nos recluye en las instalaciones de un centro de mejora futbolística. Lo que comienzan siendo lecciones "clásicas" (tirar a la portería dando a dianas, evitando un portero...) pronto se convierte en una locura donde no faltan explosivos, piñatas o un fino sentido del humor que remite a *Portal* (las voces están en inglés y algunos textos ni aparecen en pantalla). Un total de 40 pruebas, muy rejugables, respaldadas por un sistema de puntuación con estrellas (hasta tres por prueba), que nos obliga a mejorar para desbloquear las posteriores. Simple, divertido y con un sistema de detección de impactos que funciona bien. Y está el modo multijugador "pasa el casco", para seis. ■

- **COMPAÑÍA** Frame Int. St.
- **GÉNERO** Habilidad
- **PRECIO** 19,99 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**
- **NIVEL DE INMERSIÓN** MUY BAJO – MUY ALTO
- **DURACIÓN** Media
- **LO MEJOR** Jugabilidad directa: no utiliza mando y no provoca mareos. La detección del visor. Su sentido del humor.
- **LO PEOR** Su humor en inglés se pierde. Las 40 pruebas saben a poco.
- **VALORACIÓN** 73 Diversión directa, sin pad ni complicaciones. Muy rejugable.



REZ INFINITE

Dreamcast fue el refugio de juegos de culto como *Rez*, un atípico shooter en tercera persona sobre raíles que combinaba unos bellos y esquemáticos mundos poligonales con una brutal música techno, en la que participaban nuestros rítmicos disparos. Un juego capaz de llevar a muchos jugadores a la "sinestesia", un estado mental que nos hace responder de forma automática a los estímulos que recibimos. *Infinite* recupera los cinco niveles del original para jugarlos tanto en una tele normal (hasta 4K en PS4 Pro) como con PS VR, donde su sonido y sus mundos son más envolventes si cabe, y donde basta mover el visor para fijar a los enemigos. Incluye una nueva zona, el área X, que ofrece libertad de movimiento para ser aún más inmersivo. ■

- **COMPAÑÍA** Enhance
- **GÉNERO** Shooter
- **PRECIO** 29,99 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**



- **NIVEL DE INMERSIÓN** MUY BAJO – MUY ALTO
- **DURACIÓN** Muy corta
- **LO MEJOR** Su estética "a lo Tron" encaja perfectamente con el espíritu RV.
- **LO PEOR** Puedes completar la campaña en poco más de una hora. Que no haya más areas X.
- **VALORACIÓN** 84 *Infinite* es un atípico y artístico shooter, que se vuelve aún más inmersivo con PS VR.



TUMBLE VR

COMPAÑÍA Supermassive **GÉNERO** Puzle
PRECIO 9,99 € **VALORACIÓN** 75

Sobre los cimientos del recordado puzle homónimo de PS3, los creadores de *Rush of Blood* se destapan con un segundo juego para PS VR que es de los más rejugables y económicos de la primera hornada. Más de 70 puzles en los que tendrás que apilar piezas, dinamitar estructuras o jugar con haces láser, entre otras cosas. Todo, aderezado con un buen control y algo de humor, aunque no es la experiencia VR definitiva...



BATTLEZONE

COMPAÑÍA Rebellion **GÉNERO** Acción
PRECIO 59,99 € **VALORACIÓN** 65

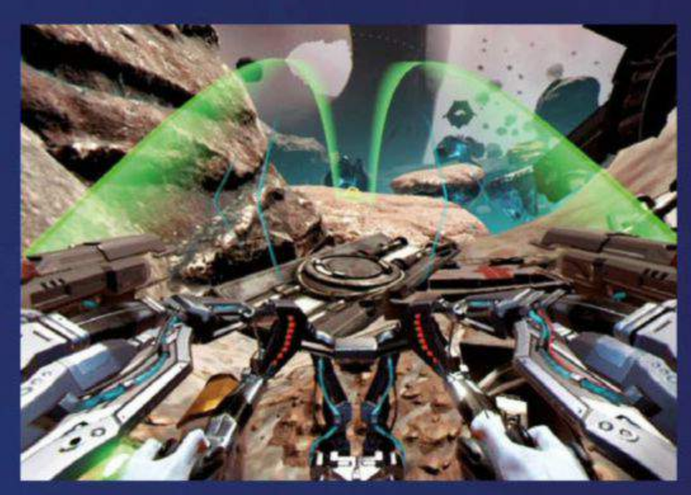
El clásico vectorial de las recreativas regresa con su premisa —combatir con nuestro tanque a los del bando enemigo y otros ingenios— puesta al día. La campaña individual es algo endeble (elegimos su duración y, en base a eso, genera un mapa con las distintas misiones, aunque las situaciones se repiten), mientras que el juego brilla en su online cooperativo para cuatro (no hay competitivo). Es algo caro, y puede marear.

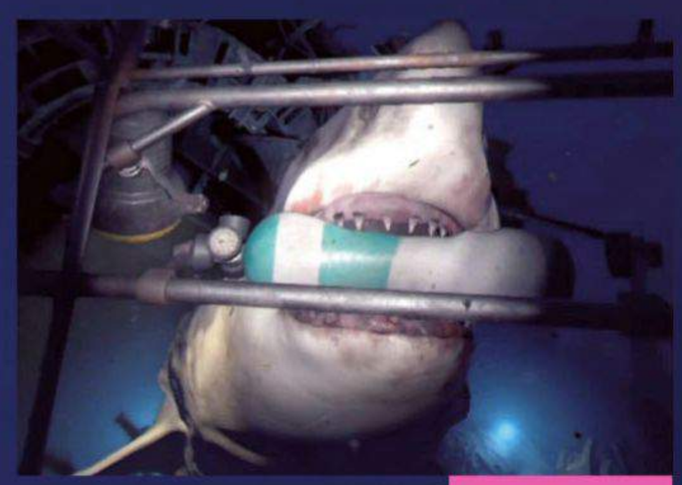


BOUND

COMPAÑÍA Plastic **GÉNERO** Plataformas
PRECIO 19,99 € **VALORACIÓN** 65

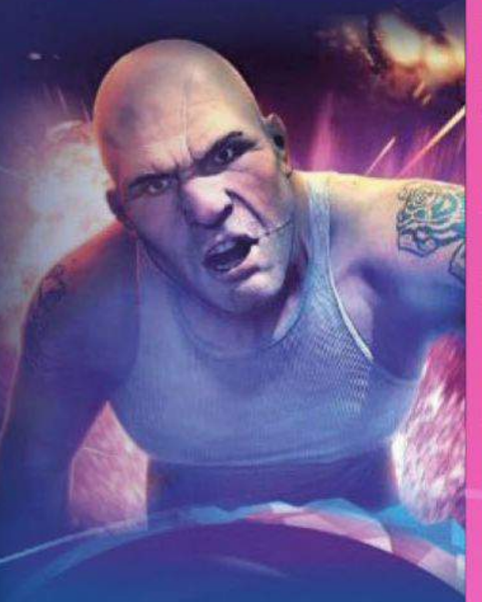
El artístico plataformas de Plastic, que combina danza con un surrealista y bello mundo de apariencia cúbica, se lanzó el pasado verano y se ha actualizado para ofrecer modo VR. En él, sigue ofreciendo su acción en tercera persona, con la opción de recolocar la cámara en pequeños saltos de 20-30º. No marea, y así su mundo es mucho más disfrutable. Aunque es rejugable, completarlo no lleva más de dos horas.



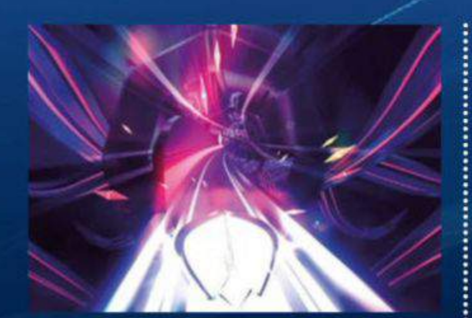


PS VR WORLDS

Desde que se anunció Project Morpheus, el visor se ha enseñado con algunas demos que, a estas alturas, son ya muy reconocibles: los tiroteos de *London Heist* en una autopista, una agobiante inmersión submarina entre tiburones... A estas dos icónicas demos se suman otras tres menos conocidas, como *VR Luge*, un arcade de velocidad de descenso por carretera tumbados en un monopatín (se controla moviendo sólo la cabeza); *Danger Ball*, que es una suerte de *Pong* virtual (se controla moviendo sólo la cabeza); y Odisea Scavenger, una aventurilla en el espacio a bordo de un exoesqueleto capaz de saltar, disparar, atraer objetos... Suelen ser experiencias condensadas, breves (la de *London Heist* no supera los 30-40 minutos), a las que se da algo de brío extra con desafíos o tareas específicas que superar (como, por ejemplo, interactuar con ciertos objetos o evitar un puñetazo en *London Heist*). El problema es que siempre queda el poso de ser un disco de demos, que debería haber sido incluido con el visor. Probar estas cinco experiencias supone soltar 40 €... y hay propuestas mejores donde poner la pasta.



- **COMPAÑÍA** SIE London St.
- **GÉNERO** Varios
- **PRECIO** 39,99 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**
- **NIVEL DE INMERSIÓN** MUY BAJO – MUY ALTO
- **DURACIÓN** Corta
- **LO MEJOR** *London Heist* e *Inmersión* están muy cuidados técnicamente... El resto, no tanto.
- **LO PEOR** Son cinco demos "estiradas" para que duren más. Es caro.
- **VALORACIÓN** 60 Una colección de cinco demos que deja la sensación de ser cara para lo que ofrece.



THUMPER

COMPAÑÍA Drool **GÉNERO** Ritmo / Habilidad
PRECIO 19,99 € **VALORACIÓN** 84

Otra de las experiencias clave de esta primera hornada es este juego de ritmo: como un escarabajo cromado, avanzamos a la velocidad del rayo , teniendo que pulsar combinaciones de direcciones con el botón X, para tomar cerradas curvas, evitar obstáculos o atacar a los distantes y gigantescos enemigos. Una adictiva combinación de ritmo, sonido y entornos envolventes que te atrapará si le das una oportunidad.



GUNJACK

COMPAÑÍA CCP Games **GÉNERO** Acción
PRECIO 7,99 € **VALORACIÓN** 65

Los creadores de *EVE Valkyrie* también han adaptado a PS VR su juego de RV para móvil *Gunjack*, un arcade de disparo de temática espacial que nos pone en una torreta para aniquilar oleadas de naves de dificultad creciente. Su origen "móvil" se nota en el sistema de puntuación (el típico con tres estrellas), que va desbloqueando misiones. Es simple, corto y no aporta mucho (al menos a precio razonable).



WAYWARD SKY

COMPAÑÍA Uber Entertainment **GÉNERO** Aventura
PRECIO 18,99 € **VALORACIÓN** 72

Las aventuras más clásicas, al estilo "point and click", también van a vivir a una segunda juventud gracias a la RV. Ésta, en concreto, nos transporta a una fortaleza aérea, donde debemos encontrar a nuestro padre. Una aventura con sencillos puzles y diálogos, en la que controlamos a Bess, la prota, apuntando con el visor y con gestos de Move. Apenas dura 2-3 horas, pero te conquistará por su cuidada estética.



RIGS

En el futuro, los robots también serán una parte importante en el deporte. RIGS es la liga más importante, y en ella participan equipos de tres robots (hay varias clases distintas, más orientadas al ataque, el apoyo, la velocidad...) en tres modos de juego, que van desde la eliminación pura y dura a algo más típico del deporte, como cargar nuestro robot y hacerlo pasar por un aro para anotar. Pese a su apariencia inicial, hay bastante contenido, tanto para un jugador como para competir online (podemos comprar robots, mejorarlos, personalizarlos...). Además, ofrece dos tipos de control, uno de ellos orientado a evitar los mareos. Porque, no nos equivoquemos, *RIGS* es uno de los primeros juegos que apuestan por la acción frenética, con giros de cámara y constante ubicación de los rivales, lo que requiere mucho movimiento (bien de cabeza o bien de stick). ■







- **COMPAÑÍA** Guerrilla C.
- **GÉNERO** Acción
- **PRECIO** 59,99 €
- **PERIFÉRICOS COMPATIBLES**
- **NIVEL DE INMERSIÓN** (MUY BAJO – MUY ALTO)
- **DURACIÓN** Larga
- **LO MEJOR** La sensación de estar en la cabina del mecha. Los controles. Mucho contenido que desbloquear.
- **LO PEOR** Algo escaso en cuanto a tipos de juego y variedad de estadios.
- **VALORACIÓN** 80 Una idea sencilla, deporte con mechas, bien realizada y con una gran sensación de presencia.



LOADING HUMAN CHAPTER ONE

COMPAÑÍA Untold Games **GÉNERO** Aventura
PRECIO 39,99 € **VALORACIÓN** 68

Las aventuras "point and click" tienen otro representante más, aunque éste de ambientación futurista, pero con un tema central (el amor) muy clásico. Es recomendable jugarlo con dos mandos Move, ya que podemos interactuar con una gran cantidad de objetos usando las dos manos. Hay minijuegos (galería de tiro, pilotar una nave...), decisiones... pero, técnicamente, es pobre, y el control resulta incómodo.



PLAYROOM VR

COMPAÑÍA Sony / Japan Studio **GÉNERO** Varios
PRECIO Gratis **VALORACIÓN** --

Al igual que PlayRoom en el lanzamiento de PS4, esta versión VR es una colección gratuita de pequeños juegos, pero que cumple a la perfección para mostrar los principales usos del visor PS VR a la hora de jugar. No faltan una divertida aventura plataformera en tercera persona, un par de modos con multijugador asíncrono (la pantalla social sirve para mostrar un enfoque distinto al del usuario con el visor)... Es un buen título para ver de qué es capaz PS VR.

MÁS EXPERIENCIAS PARA TU VISOR

Junto a los primeros juegos (se nos han quedado fuera tres), PS VR ya dispone de bastante contenido. Algunos juegos, como *Rise of the Tomb Raider Edición 20 Aniversario*, ofrecen una pequeña aventura compatible con PS VR (algo que también harán *Star Wars Battlefront* y *CoD: Infinite Warfare*). Por su parte, la PS Store dispone de buenos contenidos gratuitos, como la imprescindible demo *Kitchen* (inspiró *RE7*), el artístico corto de animación "Allumette" o "Invasión", la simpática historia de un conejo "espanta aliens". ¡Hasta puedes animar a Hatsune Miku en un concierto! Hay apps para ver vídeo en 360º, un visor de música en VR... y esto, en las primeras semanas de vida.



RISE OF THE TOMB RAIDER 20 ANIVERSARIO



KITCHEN



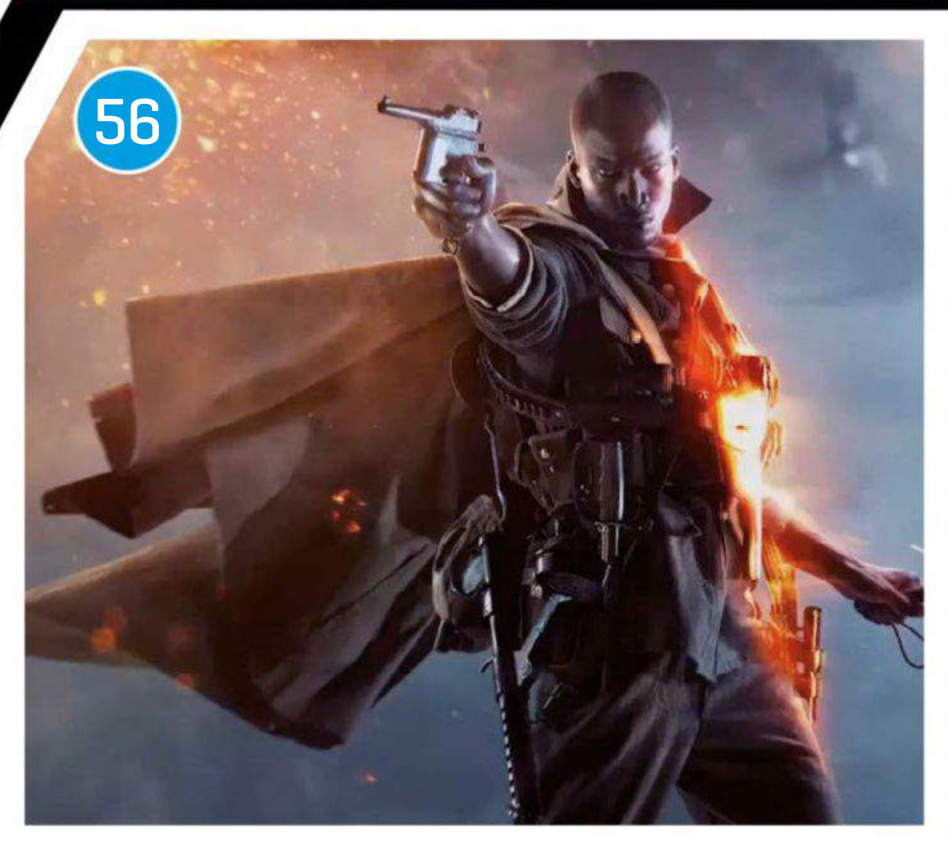
HATSUNE MIKU VR FUTURE LIVE



ALLUMETTE

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



BATTLEFIELD 1

DICE ha sacado la bayoneta para desplegar un espectacular shooter ambientado en el horror de la Primera Guerra Mundial.



MAFIA III

Una oferta que no podrás rechazar.



GEARS OF WAR 4

La CGO recupera el músculo, azuzada por un temible enemigo: el Enjambre.



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:



www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES

Battlefield 1

BRUTAL, COMO LA GUERRA MISMA

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
DICE

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1-64

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 64,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

La Primera Guerra Mundial fue el germen de los conflictos armados tal y como los conocemos hoy en día. Las primeras potencias mundiales se enfrascaron en un combate a gran escala, que sirvió para poner a prueba la última tecnología armamentística y que alcanzó todos los frentes. Ahora, DICE ha transformado esta épica en un juego.

Y su labor no era sencilla. El estado primitivo de las armas que se utilizaron y las estrategias (en particular el uso del gas, la guerra de trincheras o los enfrentamientos cuerpo a cuerpo) no se ajustaban demasiado al ritmo ágil de los FPS multijugador. Para salvar este obstáculo, se ha optado por una decisión de diseño muy inteligente: el aspecto es muy fiel a la gran guerra —tanto el equipo como los escenarios—, pero la velocidad y la precisión de las armas, la fiabilidad de los tanques... todo lo demás, funciona como en los juegos de guerra moderna.

Historias de guerra

La campaña de *Battlefield 1* huye del planteamiento tradicional. Ya no acompañamos a un soldado "invencible" mientras recorre el mundo combatiendo, sino que seguimos las evoluciones de seis héroes, en frentes distintos y con papeles muy concretos. Son seis historias emocionantes, narradas a través de secuencias que son "puro cine" y, aunque están inconexas entre sí, consiguen que tengamos una visión global de la "guerra que iba a acabar con todas las guerras". Es, sin duda, la mejor campaña que ha tenido la saga desde los *Bad Company*, aunque sus diecisiete niveles se quedan muy cortos. En total, podemos invertir entre cuatro y seis horas para terminar el modo individual y, aunque hay coleccionables, no es muy rejugable.

El prólogo nos pone en la piel de un soldado de infantería y, desde ahí, pasamos por los papeles de tanquista, piloto, mensajero, "arditi" o guerrillera. Todos estos episodios funcionan muy bien. El diseño de los mapas, desde Francia a Galípoli o Suez, está formado por pequeñas secciones abiertas, que nos permiten afrontar el combate desde distintas perspectivas. Así, podemos optar por los tiroteos tradicionales o flirtear con la infiltración (podemos marcar a los enemigos con los prismáticos, como en *Metal Gear*, y sabemos si hemos llamado su atención gracias a un indicador sobre sus cabezas). Hay que aplaudir la variedad de situaciones que se producen, como dirigir brevemente a una paloma mensajera, participar en un desembarco o escoger el orden en que saboteamos unos puestos de guardia —hasta hay un nivel en que morir es obligatorio—, pero echamos en falta más profundidad.

Con todo, la artillería pesada del juego es el multijugador, un modo que soporta 64 jugadores y en el que vamos a estar inmersos la mayor parte de nuestro tiempo. De nuevo, el espíritu de estos combates es el clásico: escenarios enormes y destructibles (ahora, la degradación de los escenarios se produce de forma sutil y no está ligada a even- »





La campaña muestra seis perspectivas de la guerra, desde los pilotos a los guerrilleros que lucharon junto a Lawrence de Arabia.

EL ASPECTO ES MUY FIEL A LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, PERO EL RITMO ES RÁPIDO, COMO EN LOS JUEGOS DE AMBIENTACIÓN MODERNA



Cualquier batalla está salpicada de imágenes de gran belleza, gracias a un brillante uso de la luz con el motor Frostbite.



El multijugador cuenta con nueve mapas, completamente destructibles, con cambios en el clima y ambientados en diferentes frentes.

LO MEJOR

Un modo multijugador apasionante, con niveles enormes, elementos destructibles y la posibilidad de usar vehículos... para 64 jugadores y con una ambientación histórica genial.

LO PEOR

La campaña es corta, con seis historias (poco más de cuatro horas de juego) que, además, están inconexas entre sí. Tan sólo cuenta con nueve mapas para el modo multijugador.



El juego es tan espectacular que no se echan en falta las secuencias "scriptadas" de entregas anteriores.



La infiltración se incorpora a varios momentos de la campaña, como el control de vehículos... ¡Y hasta de una paloma mensajera!



La narrativa no escatima en detalles crudos, pero sin perder el respeto por los hombres y las mujeres que lucharon en la I Guerra Mundial.



El modo Operaciones, que encadena diferentes campos de batalla, nos da una perspectiva global de la guerra en Europa y Oriente.

» tos como en *Battlefield 4*), con la posibilidad de utilizar vehículos, con una mecánica de "piedra, papel o tijera". *Battlefield 1* cuenta con nueve mapas y los modos tradicionales, pero también presenta un puñado de novedades interesantes. A las cuatro clases de soldados de siempre (asalto, médico, apoyo y explorador), se suman tres clases de élite que podemos activar temporalmente, como los héroes de *Star Wars: Battlefront*. Son el lanzallamas, el rifle antitanque y el soldado con armadura, y pueden resultar desequilibrantes.

El arsenal también ha sufrido modificaciones: el catálogo de armas cuerpo a cuerpo ha crecido de manera exponencial (aunque apenas observamos diferencias entre ir armados con un cuchillo, una maza o un bate con alambre de espino). Y, sin embargo, las posibilidades de personalización han quedado reducidas —para ser fieles a la época— a la pintura y la retícula en nuestra mira.

Pero lo que más destaca en el campo de batalla son los vehículos behemot. Son un dirigible, un tren artillado y un buque de guerra, que aparecen en el campo de batalla para dar apoyo táctico al bando que vaya en desventaja y que están tripulados. Su presencia es muy intimidatoria y, realmente, animan batallas que parecían decididas.

EL MODO OPERACIONES ENLAZA VARIAS BATALLAS SEGUIDAS PARA OFRECER UNA SENSACIÓN DE GUERRA TOTAL

LA GUERRA QUE CAMBIÓ LAS GUERRAS

DICE se ha esforzado para mostrar todos los aspectos determinantes de la Primera Guerra Mundial, con nuevas armas, nuevos frentes y una manera de luchar que se reflejan perfectamente en el desarrollo del juego.



Nuevas clases. En el campo de batalla, nos encontramos tres soldados de élite armados de forma muy especial: una ametralladora pesada y con armadura, un fusil antitanque y un lanzallamas. Su función es similar a la de los héroes en *Battlefront*.



Combates de altos vuelos. Los duelos aéreos de la Primera Guerra Mundial eran legendarios. En *Battlefield 1*, son protagonistas de una de las seis Historias de guerra, y juegan un papel clave en algunos mapas multijugador, como Monte Grappa.



Tácticas y tecnología. Todas las novedades que trajo consigo la Gran Guerra, como las trincheras, el gas letal o los primeros tanques, se han integrado en las partidas multijugador, sin que eso altere el ritmo al que la saga nos tiene acostumbrados.



Íntimo y personal. La lucha cuerpo a cuerpo ha ganado importancia, por el diseño de los niveles, más intrincado, y la velocidad de recarga de algunas armas. Nuestro arsenal incluye mazas, palas, cuchillos y bates, pero su control no varía demasiado.



El mejor amigo de la infantería es el caballo. Nuestra montura nos permite movernos a gran velocidad, saltar alambradas y trincheras, y ejecutar dos tipos de ataque: disparar con un fusil de cerrojo o cargar con un sable de caballería.



Las bestias de la guerra. Los behemot (un destructor, un zeppelin y un tren artillado) aparecen en las batallas para equilibrar la balanza del lado del equipo que vaya por detrás. Aunque suponen una ventaja importante, no son invulnerables.

Tampoco podemos olvidar nuevos modos, como War Pigeons, donde hay que mandar palomas mensajeras, u Operaciones, que consiste en una serie de partidas enlazadas en que se van abriendo nuevos campos de batalla, en un sentido de guerra total. Para conseguir que ninguna partida sea igual a la anterior, además, los niveles cuentan con efectos dinámicos en el clima, como lluvia, niebla o tormentas de arena.

A la cabeza del progreso

Battlefield 1 convierte la guerra en un bello espectáculo. El motor Frostbite rinde como nunca en este FPS, con unos efectos de destrucción (y suciedad sobre las armas) impresionantes, pero, sobre todo, destaca el uso de la luz. Los campos de batalla ya no tienen el tratamiento desaturado de los anteriores juegos de la saga y, ahora, el contraste se impone, para que algunas secuencias parezcan casi en blanco y negro. Modelos y animaciones están a un nivel impresionante, y los rostros tienen una "humanidad" que hace que todo sea más dramático. El apartado sonoro —con una reinvención del tema principal de la banda sonora— es brutal. Los efectos están perfectamente tratados, y consiguen que notemos la diferencia entre la detonación de un disparo en terreno abierto o junto a una pared, por no hablar de los casquillos cayendo en el interior de un tanque Mark V o las moscas en los cadáveres.

En general, el aspecto (tanto en PC como en consola) es impecable, y sólo se observan ocasionales caídas en el "framerate" que no van a estropearnos la experiencia lo más mínimo. Es uno de los juegos que mejor lucen de los que podemos encontrar hoy en día.

Finalmente, *Battlefield 1* ha resultado ser un juego más conservador (respecto a las dos últimas entregas de la saga) de lo que hacían pensar los primeros anuncios. La campaña es casi anecdótica, pero resulta cruda y emotiva, y el modo multijugador ofrece diversión sin descanso. Las mejoras son sutiles, nada que cambie las batallas a las que estamos acostumbrados, pero mejoran la experiencia, y nos arriesgamos a afirmar que la hacen más accesible, como ya habíamos visto en *Star Wars: Battlefront*. La saga recupera su mejor momento mirando al pasado.



OPINIÓN

Por **David Martinez** @DMHobby

***Battlefield 1* es un juego más conservador de lo que prometían sus anuncios. Esto es, conserva el ritmo y la estructura de las entregas modernas, pero con una ambientación perfecta en la Primera Guerra Mundial y sutiles mejoras técnicas. Un FPS bélico inigualable, bello y brutal, como la guerra misma.**

91

VUESTRA OPINIÓN

WEB Danteplateado
"Hola, buenas. No soy de criticar análisis —todo lo contrario—, pero un juego que dura cuatro horas, con un 91 de nota, me parece excesivo, pero tela."

WEB cqc19_Genesis
"Bfff, juegazo. Las previsiones se han hecho realidad. Ahora dudo en si comprarme Battlefield ahora o ir a la Store a comprarme Battlefront con el pase de temporada."





Mafia III

"HURACANES Y TIFONES" EN NUEVA ORLEANS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Sandbox

DESARROLLADOR
Hangar 13

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Si tenéis ya una cierta edad, os acordaréis del Capitán Vinagre, el pérfido buitre animado que clamaba a los cuatro vientos aquello de "huracanes y tifones". Pues bien, pocas ciudades han sufrido tanto con dichos fenómenos meteorológicos como Nueva Orleans, arrasada en 2005 por el Katrina. Pero no fue el único...

Muchos años antes de eso, en 1968 y según el estudio neófito Hangar 13, hubo otro huracán que dejó tiritando los cimientos de la ciudad, rebautizada como New Bordeaux. Se llamaba Lincoln Clay y era un veterano de Vietnam que buscaba vengarse de la mafia italiana, que lo había traicionado. Ése es el punto de partida de *Mafia III*, un sandbox que ha dado mucho que hablar en las últimas semanas, polarizando a crítica y usuarios, a cuenta de sus muchas virtudes y sus muchos defectos.

Nosotros estamos en el bando de sus sicarios, pues su forma de entender la narrativa y su ambientación histórica no son muy habituales en la industria. En cierto modo, nos ha recordado al genial *Sleeping Dogs*. No estamos ante un sandbox que pretenda competir en grandilocuencia y variedad con un *GTA*, sino ante uno que pone por delante de todo la intención de asemejarse a una película de época. Eso lo borda.

El argumento en sí no es muy original: Lincoln Clay quiere la cabeza de Sal Marcano, el padrino que le ha hecho perder lo poco que tenía. Sin embargo, sí que lo es la forma de plantearlo, con una narrativa dual, favorecida por el carisma de una veintena de personajes que se salen de la pantalla. Al margen de las típicas escenas de vídeo que van enlazando secuencias, el juego está planteado como si fuera un documental, con varios personajes que rememoran, desde el futuro, los pasos del protagonista. Por un lado, hay una serie de cintas de VHS, con las declaraciones ante un tribunal de John Donovan, un agente de la CIA que colaboró con Lincoln. Por otro lado, hay entrevistas a un miembro del FBI y, sobre todo, a un sacerdote, cuya figura sirve para plantear el dilema moral de la lucha entre el mal y el mal mayor. En relación con eso, la violencia está a la orden del día. No en vano, la voz cantante la lleva un veterano de Vietnam, que usará todos sus conocimientos de guerra psicológica para descuartizar la organización de Sal Marcano, miembro a miembro.

La ambientación en 1968 es clave para entender la dimensión del juego. Hangar 13 ha logrado plasmar toda la problemática de la época y vincularla magistralmente con el desarrollo. Por encima de todo, destaca el tratamiento de la segregación racial, con alusiones a Martin Luther King (asesinado ese año) o el Ku Klux Klan, pero también hay infinidad de referencias a Vietnam, Richard Nixon, Cuba, la carrera espacial... No faltan, por supuesto, los temas mafiosos: prostitución, corrupción, contrabando, apuestas ilegales...

El mafioso silencioso

Jugablemente, *Mafia III* es el típico sandbox, con conducción libre y acción. El objetivo es sacar de su escondite a los »

LA NARRATIVA DUAL Y LA AMBIENTACIÓN EN 1968 SON CLAVES PARA ENTENDER LA DIMENSIÓN DEL JUEGO, QUE SE PARECE A UNA PELÍCULA DE ÉPOCA

Casi todos los vehículos son muscle cars, lo que implica cierta tosquedad a la hora de conducirlos, pero los más deportivos son muy ágiles.

LO MEJOR

Los recursos narrativos que usa y el carisma de los personajes. El contexto histórico y la valentía para tratar temas como el racismo. La BSO. Dura 23 horas y el ritmo nunca decae.

LO PEOR

El apartado técnico tiene muchas fisuras, con glitches por doquier y unos gráficos discretos. La IA es bastante pasiva, sobre todo en modo sigilo. El patrón de misiones es muy monótono.

Al "limpiar" y conquistar un negocio, debemos decidir a cuál de nuestros tres lugartenientes le cedemos su protección.





La ambientación es sublime, y eso incluye los escenarios interiores. No es raro entrar a un club y ver a una banda de jazz tocando en directo.



El sistema de coberturas funciona bastante bien, pero no tanto la IA de los enemigos, que, a menudo, no se percatan de nuestra presencia.



Hangar 13 ha tenido problemas con la iluminación del cielo. Los rayos del sol están exagerados y, a veces, las nubes son una masa granulada.

» múltiples lugartenientes de Sal Marcano y acabar con ellos. Debemos destrozar una serie de negocios y eliminar al mandamás de marras. Podemos optar por el sigilo o por el plomo. Gracias al sistema de coberturas, es fácil abrirse paso y cogerles la espalda a los enemigos, para estrangularlos, en parte porque la IA es paupérrima: a veces, no nos ven ni aunque estemos a medio metro. En los tiroteos, la cosa cambia y sí se muestran más despiertos.

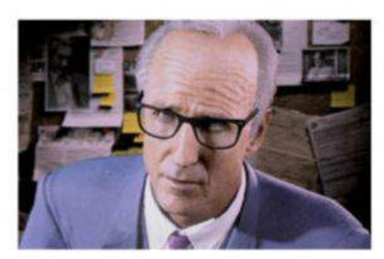
Lincoln Clay no está sólo en su venganza. Junto a él, hay otros tres mafiosos: Cassandra, una haitiana que fue esclava; Burke, un borracho irlandés; y Vito Scaletta, quien fuera protagonista de *Mafia II*. Pues bien, cada vez que conquistamos un negocio, hay que asignarle el control a uno de esos tres lugartenientes, que pueden llegar a molestarse si los ninguneamos. Cada uno otorga una serie de ventajas especiales: armas, mejoras para los coches, más salud y resistencia...

El patrón de las misiones es bastante repetitivo: atacar un negocio y acabar con su responsable. Ahora bien, pese a esa monotonía, el ritmo y la diversión no decaen. Siempre estaremos ansiosos por saber quién es el siguiente objetivo en la lista negra. Además, hay misiones muy variadas, en una reserva federal, un parque de atracciones,

ES INNEGABLE QUE MAFIA III TIENE PROBLEMAS, PERO UN JUEGO ES MUCHO MÁS QUE UN APARTADO TÉCNICO

UNA VENGANZA PARA EL RECUERDO

Puede que Mafia III tenga problemas técnicos, pero, sólo por su ambientación, merece la pena darle un tiento. Hangar 13 ha sido muy valiente y ha planteado un trasfondo narrativo e histórico que no se parece a ninguno que hayáis visto en otro sandbox.



La narrativa simula ser un documental. Hay entrevistas a personajes que, desde el futuro, rememoran cómo fue el ascenso de Lincoln Clay, así como cintas de VHS de un juicio a un agente de la CIA que colaboró estrechamente con el protagonista.



Los personajes tienen un carisma tremendo, tanto los buenos como los malos. No son pocos los villanos a los que tendremos que pasar por el cuchillo, y cada uno tiene una personalidad muy marcada, acentuada por un grandioso doblaje al castellano.



El contexto histórico de 1968 es clave, con alusiones a la Guerra de Vietnam, la candidatura de Richard Nixon a las elecciones presidenciales, las fricciones de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la URSS... Si os gusta la historia, os va a maravillar.



El racismo no se ha ocultado. No sólo es que Lincoln sea afroamericano, sino que hay una emisora de radio que denuncia el trato a la población negra. Uno de los mejores arcos argumentales es el que nos enfrenta a un líder del Ku Klux Klan.



Los coleccionables son iconos de la época. Hay 50 revistas Playboy, 33 cuadros del pintor Alberto Vargas, 30 álbumes musicales, doce revistas Hot Rod, ocho carteles de propaganda comunista y cinco revistas Repent. Las revistas tienen partes legibles.



La banda sonora es bestial, y no se reduce a las emisoras de radio, sino que también ayuda a potenciar los momentos cumbre de algunas misiones. Hay 100 temazos de Creedence Clearwater Revival, Rolling Stones, Elvis Presley, Dusty Springfield...

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

un gimnasio boxístico, un velatorio... La historia principal dura unas 23-24 horas, y hay varios finales, según algunas decisiones que tomemos. Lo malo es que las misiones secundarias no dan mucho de sí: robar coches, coger entregas de marihuana, eliminar a una serie de objetivos... Sí nos han gustado mucho los coleccionables, cuya ubicación puede conocerse si vamos instalando micros por toda la ciudad.

Contrastes audiovisuales

Como decíamos al principio, *Mafia III* tiene un problema importante, y es que su apartado técnico es discretísimo, propio de PS3 y Xbox 360. Diseñar un mundo abierto y lograr que luzca bien es una tarea titánica, casi nunca exenta de problemas, y Hangar 13 ha pagado un poco la novatada. En general, el acabado es bastante pobre, sobre todo en los espacios abiertos, con popping, una niebla espesísima, unos efectos de iluminación que sufren numerosos bamboleos o una IA poco avispada. En la versión para PS4, nosotros no hemos visto ningún bug que rompiera la partida, pero sí unos cuantos glitches, como parpadeos en la imagen o apariciones súbitas de coches. Es una lástima, porque el motor gráfico es muy válido, como se puede observar en los escenarios interiores y, sobre todo, en las escenas de vídeo, donde los modelados de los personajes son muy notables.

Como contrapunto a los gráficos, la parcela sonora es sensacional. La música es una de las mejores que hemos escuchado en mucho tiempo, con una selección de temazos que dista mucho de ser aleatoria: muchas de las letras coinciden con lo que va sucediendo en la historia. Escuchar temas como "Bad Moon Rising", "Paint it Black", "Son of a Preacher Man" o "I Fought the Law" es una gozada. No se queda ahí la cosa: como es costumbre en 2K, el doblaje al castellano es magnífico, con actores como Pedro Tena, Carlos Kaniowski, Miguel Zúñiga o Antonio Esquivias. Y, como Nueva Orleans es la cuna del jazz, hay clubes con música en directo.

Es innegable que *Mafia III* tiene problemas, pero un juego es mucho más que un apartado técnico. El divertido desarrollo, la narrativa, la ambientación, el contexto histórico o la BSO hacen de éste un sandbox muy especial.



OPINIÓN

Mafia III **es un sandbox inusual y lleno de contrastes. Su apartado técnico es endeble (IA, gráficos, glitches), pero, bajo esos problemas, subyace una aventura cuyo ritmo nunca decae y que, sobre todo, hace gala de una narrativa, un contexto histórico, una ambientación y una BSO que ya quisieran muchos para sí.**

82



VUESTRA OPINIÓN

WEB Raindom

“Que el aspecto gráfico y el rendimiento no ensombrezcan la calidad narrativa, la épica BSO y la jugabilidad que tiene el título. Yo llevo 18 horas y me está gustando mucho.”

WEB Alundra89

“Mafia III tiene un argumento brillante. Creo que, con el tiempo, pasará lo que pasó con Sleeping Dogs. Lo recordaremos con cariño y diremos que fuimos injustos con él.”



Gears of War 4

BIENVENIDO A CASA, ESPÍRITU ORIGINAL

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
The Coalition

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES
1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés (en castellano, a partir del 1 de noviembre)

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 64,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO


Se ha hecho de rogar, pero una de las sagas más queridas de la última década está de vuelta. *Gears of War 4* llega para demostrar que la saga no sólo no ha perdido fuelle tras *Judgment*, sino que está más viva que nunca...

Gears of War, la primera entrega, llegó hace exactamente diez años para inventar un nuevo género, el de los disparos en tercera persona con un gran uso de las coberturas. Desde entonces, muchos han querido imitar al juego de Epic Games, pero sólo sus padres supieron mejorar lo que parecía insuperable. *Gears of War 2* y *Gears 3* nos dejaron un gran sabor de boca. Sin embargo, *Judgment* (desarrollado por el estudio People Can Fly) manchó, en cierto modo, el buen nombre de la saga. Microsoft, conocedora de la importancia de la marca *Gears of War*, encargó al estudio Black Tusk (renombrado como The Coalition) un nuevo *Gears* que fuera del agrado de los fans. La jugada no podría haberles salido mejor.

Renaciendo de las cenizas

Al igual que la propia saga, el planeta Sera, donde se ambientan los hechos, debe reconstruirse tras la cruenta guerra con los Locust, esas "langostas" a las que daba gusto pisotear, pero que tantas vidas sesgaron en una guerra que duró más de 20 años y a la que, como sabemos, Marcus Fenix y el escuadrón Delta consiguieron poner punto final. El precio, sin embargo, fue demasiado alto. A la vez que se consiguió exterminar al enemigo, el propio planeta sufrió las consecuencias, lo que dio lugar al inicio de unas tormentas implacables, conocidas como "llamaradas". La humanidad se recompuso, pero se vio obligada a vivir dentro de megaciudades fortificadas con muros que resistían las inclemencias del tiempo. Y, como toda civilización, lo hizo bajo el mandato de un líder, Jinn, en este caso, la nueva "cara" de la CGO.

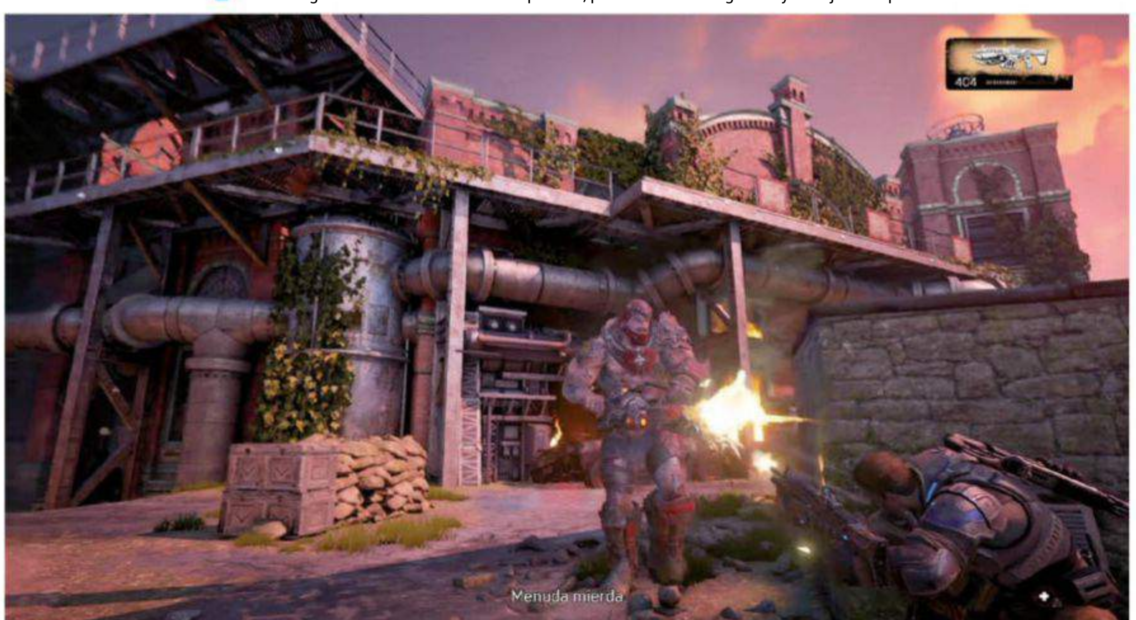
Debido al carácter dictatorial de la primera ministra, algunos humanos decidieron vivir fuera de los muros, bajo su propia responsabilidad, ya que el efecto de las "llamaradas" podría ser devastador. Sin embargo, un buen día, estos ciudadanos extramuros se dan cuenta de que el mayor de sus temores ya no son las tormentas, sino un implacable y misterioso enemigo que está raptando aldeas enteras. Kait Díaz, la chica que veis en la imagen de la derecha, Del Walker y J.D. Fenix (los grandullones de la izquierda que, además, son desertores de la CGO) emprenderán una aventura para conocer quiénes son esos nuevos enemigos y por qué se llevan a los humanos. Como podéis adivinar, nosotros les acompañaremos.

Manejando a J.D. (si jugamos en cooperativo, el segundo jugador será Del o Kait), emprenderemos una aventura de corte clásico donde lo más habitual será disparar antes de hablar y cubrirse en coberturas sospechosamente bien erigidas en cada área. Lo primero de lo que se da cuenta el jugador es la tremendamente fluida jugabilidad que tiene este *Gears of War 4*. Los controles toscos y las animaciones de cartón »

"ESCUCHAMOS A LOS FANS" ES UN MANTRA QUE REPITEN LOS ESTUDIOS, PERO THE COALITION HA DEMOSTRADO QUE, EN OCASIONES, SÍ ES VERDAD



Los enemigos "de verdad" tardarán en aparecer, pero lo harán a lo grande y encajan a la perfección en el universo *Gears*.



LO MEJOR

Es una bestia visual. La historia tiene interés y va de menos a más. El control del personaje es una delicia. Regresan los vehículos y los jefes finales. Contenido online para aburrir.

LO PEOR

Aunque se corregirá con un parche, llega con voces en inglés, algo que obligará a muchos fans a esperar. La BSO no destaca en absoluto. No tiene el factor sorpresa de los anteriores.

El juego recupera el miedo ante lo desconocido y el misterio del primer juego de la saga. Fans de *Gears*, os sentiréis como en casa.





Vuelven los vehículos, pero no se limitarán a una fase sobre raíles donde sólo disparemos. Preparaos para muchas sorpresas, en este aspecto.



Al principio, nos chocan, pero los robots tienen bastante sentido en la historia. Duros de pelar y unos fantásticos enemigos en el modo Horda.



Vuelven las ejecuciones, y esta vez son más sangrientas, explícitas y espectaculares que nunca. ¿Acaso no son una de las señas de *Gears*?

» piedra dan paso a unos suaves movimientos que no sólo da gusto ver, sino que transmiten una mejor y más precisa sensación de control sobre el personaje (y, por extensión, del trío protagonista). Como siempre, cubrirse y disparar desde una posición ventajosa es crucial, pero también podemos enfrentarnos a las nuevas amenazas de una forma más directa, gracias a los nuevos movimientos. The Coalition no reinventa la rueda, pero sí es capaz de dar frescura a unas mecánicas que el fan ya consideraba perfectas. Ahora, si corremos hacia una cobertura y pulsamos B antes de parapetarnos, el personaje saltará por encima y le propinará una patada al enemigo que esté cubierto (si se da el caso, claro). Además, también podremos sacar a los enemigos de sus coberturas cubriéndonos enfrente de ellos y pulsando X. Cogeremos "de la pechera" al monstruo o al robot en cuestión y, con una cuidada animación, le daremos a probar nuestro acero. Todo muy vistoso, como siempre.

De menos a más...

En términos argumentales, *Gears 4* va de menos a más. La saga, aunque tiene una historia interesante, siempre la ha contado a trompicones y de forma tan brusca como el carácter de sus hormonados protagonistas. Sin embargo, en

GOW4 ES UNA EL INICIO DE UNA NUEVA SAGA, Y NO SE PODRÍA HABER LLEVADO A CABO DE MEJOR MANERA

UN MULTIJUGADOR REDONDO

La campaña tiene un altísimo nivel de calidad, pero donde The Coalition da el do de pecho es en el multijugador. No sólo es respetuoso con la esencia de la saga, sino que la mejora y se permite algunas licencias para engancharnos durante meses.



Pantalla partida. *Gears of War* no se puede entender sin el co-op a pantalla partida. Otras sagas, como *Halo*, han perdido este modo, pero The Coalition, realmente, ha escuchado a los fans y ha mantenido esta genial faceta multijugador "marca de la saga".



Competitivo. No se podía fallar en esta modalidad. No sólo retiene el espíritu de la trilogía, sino que todo funciona como debe (bendita Gnasher) y los 60 frames por segundo se encargan de poner la guinda. Nunca se había jugado mejor a un *Gears*.



Horda 3.0. Coge lo que Epic creó con *Gears 2* y perfeccionó con el tercer juego y se toma la licencia de incluir un elemento como "El Fabricante", un "cajón" que nos permite colocar defensas en cualquier punto, lo que hace el combate más estratégico.



Nuevos modos. Además de los modos clásicos, The Coalition ha incluido una serie de modos muy divertidos, dinámicos y diferentes. Sin ir más lejos, uno de ellos cambiará las armas de todo el equipo cada tres muertes rivales. Impredecible y muy divertido.



Sistema de clases. Otra de las licencias del modo Horda son las clases. Eligiendo entre cinco, cada jugador se especializa en una tarea y asume un rol. Compenetrarse entre los cinco es vital para mantener las defensas y acabar con los enemigos.



Cartas. El multijugador y el modo Horda permiten utilizar cartas que nos dan ventajas (o *skins*) en el campo de batalla, siempre y cuando cumplamos diversas tareas. Podemos evolucionar estas cartas para aumentar su rendimiento en combate.

Gears 4, es evidente el mimo que The Coalition ha puesto en el guión. No van a ganar premios con él, sí nos deja con mucho interés de cara a la siguiente entrega, además de mantener un ritmo creciente durante la aventura.

Cuando se nos acaban las balas en la campaña, toca irse al multijugador. Pocas dudas, o ninguna, hay en este apartado. Por un lado, tenemos el modo Horda 3.0, la forma de The Coalition de demostrar que sabe utilizar lo viejo (las mecánicas principales del modo) y darles frescura. El Fabricante, que se introduce en la campaña, es una especie de impresora 3D que nos permite crear defensas para repeler enemigos que llegarán a lo largo de 50 hordas de dificultad creciente. En cualquier momento, podremos llevarnos el Fabricante a otra localización donde parapetarnos mejor, lo que da un puntito de táctica al combate. La otra variante multijugador es el competitivo. A lo largo de diez mapas muy bien diseñados (y que se ampliarán gratuitamente en el futuro), combatiremos en intensas contiendas de hasta diez jugadores. Además de los modos clásicos, en esta entrega, debutan modos como Carrera armamentística, Guardián o Escalation, tres añadidos que dan variedad a los combates a cara de perro y golpe de Gnasher que podemos disfrutar en otros modos. Además, disfrutar del competitivo a 60 frames por segundo es una pasada (el modo Horda va a 30 frames, eso sí).

Belleza en la destrucción

La saga siempre se ha caracterizado por ofrecer unos gráficos impresionantes y un estilo artístico peculiar, que consigue hacer atractivos unos escenarios consumidos por la guerra. *Gears 4* no es menos en este apartado, y consigue brillar con un diseño visual y un apartado técnico que, aunque con una calidad brutal, no sorprenden como antaño. La banda sonora, por su parte, pasa desapercibida y las voces, de momento, están solo en inglés, algo que se corregirá el 1 de noviembre, vía parche.

The Coalition ofrece un juego muy redondo en todos los sentidos y demuestra que a estos Gears, aunque sean perros viejos, aún se les pueden enseñar un par de trucos nuevos capaces de contentar a cualquier jugador.



OPINIÓN

Por Alejandro Alcolea @Lherot

Había mucho miedo en torno al rumbo que The Coalition daría a la tan querida saga de Epic. Muchas cosas podían salir mal, pero el resultado no podría haber sido mejor. No sorprende como los anteriores y el sonido es un hándicap, pero sus mejoras jugables, los gráficos y la historia lo convierten en un "must have".

95

VUESTRA OPINIÓN

WEB Soul4game

"Juegazo. Ayer lo probé y es brutal: gráficos tremendos y jugabilidad a prueba de bombas, además de ser más ágil que los anteriores. La saga Gears sigue a tope."



krizalid77

"Después de jugarlo, sólo puedo decir una cosa: EXTRAORDINARIO. Buenos juegazos hay estos meses entre Gears, Tomb Raider, Mafia III, The Last Guardian o ReCore."



Rise of the Tomb Raider 20 Aniversario

ARQUEOLOGÍA DE NUESTRO GRAN "FLECHAZO"

VERSIÓNANALIZADA
PS4
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
Crystal Dynamics
DISTRIBUIDOR
Square Enix
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
18

En 1996, conocimos a la intrépida Lara Croft. En veinte años, tanto la protagonista como sus juegos han cambiado enormemente, en especial con el reciente reboot basado en la supervivencia.

La segunda entrega de esta "nueva era" llegó a Xbox One y 360 hace un año y siguió la buena senda: exploración en un entorno abierto que nos propone tanto misiones principales (de avance lineal) como montones de tumbas opcionales y objetos coleccionables para encontrar. En esta segunda entrega, la jovencita Lara ya tiene más experiencia como aventurera, así que la trama bucea en otros aspectos de su vida, especialmente el deseo de honrar la memoria de su malogrado padre al buscar la Fuente Divina, un objeto que daría vida eterna al portador. Pero claro, no estará sola, ya que volverá su aliado Jonah y conoceremos a nuevos personajes secundarios: su madrastra Anna, el prisionero Jacob o los miembros de la malvada organización La Trinidad. Nos cruzamos con ellos mientras cazamos, exploramos, disparamos, saltamos o escalamos.

La muchacha está a la altura de las circunstancias, con algunos trucos nuevos. Por ejemplo, podemos crear toda clase de armas, e incluso curarnos sobre la marcha, siempre que hayamos encontrado los ingredientes (botellas, madera, etc.) necesarios para ello. Además, el título profundiza en la infiltración y los noqueos por sorpresa. Es muy útil, pero si os va la acción, Lara tiene un arsenal propio de Rambo. Su arco puede lanzar flechas explosivas, venenosas o incendiarias, y podemos tanto encontrar nuevos modelos como modificar nuestras armas (pistola, arco, escopeta y rifle). Con los puntos de experiencia ganados, también podemos dar nuevos movimientos a Lara, aunque varias habilidades se han "reciclado" de la entrega anterior.

Conoce tu entorno

A grandes rasgos, visitamos dos áreas: una zona más breve en Siria —que sirve de flashback— y el enorme escenario de los bosques de Rusia, donde

ESTA ENTREGA MANTIENE LA ACCIÓN COMO PROTAGONISTA SIN DESCUIDAR LAS OTRAS FACETAS DE LA SAGA

LO MEJOR

Es una edición enormemente completa. El ritmo que tiene es frenético de principio a fin, pero sin sacrificar los momentos de exploración y puzles que son tan característicos de esta saga.

LO PEOR

Debido a lo explosiva que fue la entrega anterior, ha perdido algo de factor sorpresa. Quizá se abusa demasiado de los "momentos blockbuster", y eso te hace "creerte" menos lo que ves.

La cantidad de momentos de acción es superior a la de la anterior entrega. ¡Algunos saltos en tirolina son de vértigo!





Entre la veintena de trajes disponibles, tenemos skins de las Laras "clásicas". Es uno de los numerosos homenajes al origen de la saga.



La acción es muy fluida, gracias a los numerosos movimientos de Lara y a la posibilidad de crear al vuelo tanto armas arrojadizas como ítems curativos.

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan



OPINIÓN

Gran celebración de una saga que todos adoramos. Por sí sola, ya ofrece una calidad por encima de la media, pero, gracias al añadido de los DLC, extras y demás, se convierte en uno de los packs más jugosos del año. A veces, se pasa de "flipado", pero... ¿Quién no quiere algunas explosiones de vez en cuando?

92

visitamos instalaciones soviéticas, prisiones, templos perdidos... La zona de Rusia nos permite una exploración muy libre y, de hecho, es al profundizar en las tumbas opcionales o en la búsqueda de objetos cuando de verdad disfrutamos de toda la esencia del juego.

Por cierto, a la hora de explorar, Lara ahora puede leer murales en diferentes idiomas. Cuantos más leamos, más monolitos podremos descifrar, los cuales nos darán la ubicación de valiosos objetos. También podemos dedicarnos a cazar, desde conejitos hasta enormes osos, que nos dan materias primas con las que crear nuevos trajes y utilidades.

Todas estas tareas se mezclan con frenéticas huidas mientras todo se viene abajo o puzles en los que hemos de sacar partido a la fuerza de la gravedad, el agua o el fuego. Sólo con eso, ya tenemos para unas veinte horas de juego, al menos. Pero esta edición para PS4 ha llegado todavía más allá en cuanto a los contenidos que trae "de serie" respecto al original de One y 360.

¡Feliz 20 cumpleaños!

Los meses transcurridos desde que salió *RotTR* han dado pie a varios DLC, que aquí están disponibles sin gasto extra: *Baba Yaga* nos lleva a un área nueva, con puzles y duelos; *El despertar de la fría oscuridad* nos hace enfrentarnos a zombis y unas extrañas torres que hemos de desactivar; y el modo Resistencia nos hace cumplir misiones mientras encontramos recursos que den calor y comida. Además, se han creado contenidos nuevos para la ocasión, como la Mansión Croft, que ofrece dos experiencias: una basada en explorar la casa para indagar en el pasado de sus padres y otra en la que hemos de tirotear muertos vivientes. En ambos casos, podemos usar PlayStation VR, lo cual se agradece. ¡Y además tiene un modo Supervivencia cooperativo! Este aluvión de extras se acompaña de un rendimiento técnico a la altura: los modelos, escenarios y efectos de luz llegan a sorprender en algunas ocasiones y, aunque hay algún detalle secundario más flojo, el despliegue audiovisual os hará vivir la aventura de Lara con la intensidad de siempre.



VUESTRA OPINIÓN

WEB ciberdine4

"A todos los que les gustó el anterior, éste les va a encantar, ya que es más y mejor juego que aquél."

Andrés G.

"Acabado. Ha durado día y medio, pero Rise of the Tomb Raider es de esos juegos que merece la pena tenerlos en físico. Muy bueno."



La temporada 2016-17 de la NBA se augura interesante, y Visual Concepts le ha rendido honores por anticipado.

NBA 2K17

LA SAGA QUE CONOCÍA LA POCIÓN SECRETA DE JORDAN

VERSIÓNANALIZADA PS4
GÉNERO Deportivo
DESARROLLADOR Visual Concepts
DISTRIBUIDOR 2K Games
JUGADORES 1-10
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

Cualquiera que haya visto "Space Jam" se acordará de la escena en que Bugs Bunny sacaba a relucir la piedra filosofal de Michael Jordan: la poción secreta. Sólo era un placebo en forma de agua, pero hizo creer al Pato Lucas, Silvestre, Yosemite Sam, Porky y compañía que podían derrotar a los Monstars.

Como Shaquille O'Neal, la gente de Visual Concepts debió de caer de pequeña en una marmita de esa poción mágica, porque, desde que iniciara la saga *NBA 2K* en Dreamcast, allá por 1999, no ha hecho más que causar estragos en la pintura, hasta el punto de dejar para el arrastre a un pívot dominante como fuera *NBA Live*. Año tras año, la serie ha ido creciendo hasta convertirse en la más reputada del panorama deportivo, siempre a la vanguardia de la innovación, como ha quedado patente en esta generación, en la que se ha sacado de la chistera un nuevo paradigma como es el modo Mi Carrera, cuyo estilo cinematográfico ya ha sido imitado por *FIFA*.

Fundamentos baloncestísticos

Como hace siempre, Visual Concepts ha dado un empujón a los partidos, pasando la mopa sobre el control para darle nuevos bríos. Destaca, sobre todo, la nueva mecánica de tiro, asociada a una semicircunferencia de 180º que hay que detener en su tope. Paralelamente, se pueden hacer palmeos o encestar tras coger un rebote, sin tener que apoyar los pies en el suelo. Los tapones son más viscerales y los robos resultan más fáciles de llevar a cabo que antes. Las luchas y los empellones son más físicos, lo que hace que sea muy fácil cometer falta si corremos a salto de mata con la pelota. Interiorizar las líneas maestras es fácil, pero llegar a dominarlo todo es una tarea sólo apta para "Superman" Howard. Si sois nuevos en la saga, agradeceréis el tutorial, en el que el entrenador Mike Krzyzewski ejerce de cicerone.

La nómina de modos de *NBA 2K17* quita el sentido. Por ir al grano y no marear con los submodos que hay, habría que destacar las Ligas online per-

COMO SHAQUILLE O'NEAL, LA GENTE DE VISUAL CONCEPTS CAYÓ DE PEQUEÑA EN UNA MARMITA DE POCIÓN MÁGICA

LO MEJOR

Mi Carrera te hace sentir como un jugador de la NBA. Mi GM es tan profundo que podría pasar por un juego de gestión. El control ofrece nuevas opciones. Toda la escenografía que rodea los partidos.

LO PEOR

Activar los comentarios en español inhabilita la aparición de ciertas escenas que sólo están en la versión original, como los análisis a pie de campo. Las voces de Mi Carrera están en inglés.

Se han incluido las selecciones de Estados Unidos de 1992 y 2016, así como la de Australia. Además, hay 45 equipos clásicos y veintiuno europeos.





La sensación de retransmisión es genial, con un previo en el estudio, planos de los entrenadores hablando, entrevistas, declaraciones grabadas...



La historia de Mi Carrera es nueva, y se ha dado más importancia a los entrenamientos, a los patrocinios, a las redes sociales y a la interacción con otros personajes.

sonalizadas, Mi GM, Mi Equipo y Mi Carrera. En Mi GM, hay que meterse en la piel de un general manager y gestionar decenas de aspectos de una franquicia, desde los traspasos y las elecciones del Draft hasta la contratación de personal, las lesiones, la venta de merchandising o el hipotético traslado a otra ciudad, lo que permite diseñar un nuevo pabellón, una equipación y un logo. No presenta grandes novedades respecto al año pasado, pero el entramado es digno de un juego de gestión.

En cuanto a Mi Equipo, es el típico modo de crearse un equipo a base de acumular cromos de jugadores, pabellones, pizarras o balones, con la peculiaridad de que hay multitud de desafíos y un álbum en el que ver todo lo que hemos recabado hasta ese momento. Mención especial merece 2K TV, un programa semanal en el que se muestran entrevistas a jugadores, siones de "making of", mejores jugadas de la comunidad...

Por encima de todo, brilla Mi Carrera, con un argumento hecho desde cero y mecánicas más profundas. Empezando en la universidad, tenemos que labrarnos un nombre en la liga, y no lo haremos solos, sino junto a otro novato, Justice Young, interpretado por el actor Michael B. Jordan, al que conoceréis por su papel en "Creed: La leyenda de Rocky". Tras el ligero traspié del año pasado con la penosa historia que se inventó Spike Lee, esta vez hay mucha más interactividad y cosas que hacer. Además, ese álter ego se puede usar en pachangas callejeras y en partidos de cinco contra cinco, aunque el control ahí se vuelve tosco, sin razón aparente.

Un pabellón engalanado

El apartado técnico sigue la estela de lo visto otros años, con un gran parecido de la mayoría de jugadores y una sensación de retransmisión muy lograda. El mimo es tal que se han grabado los distintos sonidos de los treinta pabellones, así como el tipo de iluminación de las gradas. Los comentarios de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga son notables, y la banda sonora consta de 50 temas que pegan con la NBA. Es el rey del deporte virtual.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Visual Concepts ha pulido sus fundamentos, una vez más, para firmar el simulador deportivo más completo y cuidado del mercado. El control ha mejorado en múltiples aspectos, Mi Carrera es diez veces mejor que el año pasado y la atmósfera de los partidos es digna de una transmisión televisiva.

93



VUESTRA OPINIÓN

WEB Mask DeMasque

"Ni FIFA ni PES: éstos son los que llevan diez años partiendo el bacalao como mejor juego deportivo. Tengo ganas de ver el paso que darán el año que viene en PC-Scorpio."

WEB DiamondogsV

"Y, otra vez, Visual Concepts arrasa, y eso que nunca tiene competencia. Si FIFA o PES le echasen las mismas ganas, podríamos ver unos juegazos que sí valdrían la pena."

DQB combina el humor, una cuidada trama y los toques roleros propios de *Dragon Quest* con las posibilidades creativas de *Minecraft*.



Dragon Quest Builders

MUCHO MÁS QUE UN CLON DE MINECRAFT

VERSIÓNANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Armor Project
DISTRIBUIDOR Square Enix
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES –
FORMATO / PRECIO Físico: 59,99 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

La longeva serie rolera *Dragon Quest* abraza las mecánicas de *Minecraft* para culminar uno de sus spin-offs más adictivos y divertidos. ¿Listos para construir?

Dragon Quest Builders nos pone en las botas de "El Constructor", un héroe destinado a reconstruir el mundo, años después de que el malvado Draconarius arrasara todas las ciudades y condenara a los humanos a olvidar su capacidad para crear. Una trama básica que entronca con la del primer *DQ*, con el que, incluso, comparte mundo, Alefgrado, aunque aquí construido con "vóxeles" o píxeles cúbicos.

A la hora de jugar, *Builders* condensa elementos de RPG, de aventura en mundo abierto, de acción y de construcción, dando como resultado un juego inmenso en sus posibilidades, pero manteniendo un tono "asequible" para que cualquiera pueda disfrutarlo. Es más que un clon de *Minecraft*, desde el momento en que no todo consiste en recolectar materias primeras, construir y resistir a los peligros de la noche. Eso está en *DQB*, y hasta cierto punto refinado, pero también atesora ideas propias que lo hacen distinto.

Con lo mejor de cada casa

En cada uno de sus cuatro capítulos independientes —que vamos desbloqueando progresivamente—, nuestro objetivo es reconstruir una ciudad. Pero no se trata de construcción "sin más". Al plantar un estandarte que convierte las ruinas en nuestra base, comenzarán a llegar habitantes. Cada uno nos propondrá misiones de distinto tipo, desde encontrar un ítem a rescatar a un amigo herido o levantar una habitación con unas características muy específicas. Tareas en las que suele confluir la recolección de materias primas —arena, plantas, minerales...— y la creación de utensilios cada vez más elaborados, desde armas y protecciones más resistentes (se deterioran con el uso) a puertas, camas, cofres, alimentos... Combinando peticiones, descubrimientos y nuevas creaciones, podremos ir construyendo una urbe más compleja, con dormito-

BUILDERS ES CAPAZ DE ATRAPAR A LOS DETRACTORES DE MINECRAFT CON SU TRAMA, SU HUMOR Y SU SENCILLEZ

LO MEJOR

Es muy adictivo y, a pesar de sus enormes posibilidades, logra mantener una gran sencillez. Su sentido del humor y la traducción al castellano. Las soberbias partituras de Koichi Sugiyama.

LO PEOR

Los combates pueden resultar bastante simplones. La cámara, en zonas estrechas, hace cosas raras. La parte de minería es bastante superficial. El mundo no se genera de forma procedural.

Alefgrado está creado con vóxeles o píxeles cúbicos. Casi todo se puede convertir en materia prima para crear ítems.





La parte de construcción es realmente sencilla y, en pocos segundos, podemos fortificar nuestra base, levantar una habitación desde cero...



El último escollo de cada capítulo es un jefe final, como este enorme Gólem. Estos duelos son, en realidad, un pequeño puzle...

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

rios, posadas, talleres y salas cada vez más específicas, que, incluso, pueden tener letreros de propietario. Esto hará que nuestra ciudad, como un personaje en un RPG, vaya subiendo de nivel (adornar las salas con emblemas, vasijas o suelos especiales ayuda subir el nivel). Todo, mientras la defendemos de los ataques de los enemigos, en unos combates de acción simples (pero adictivos), hasta llegar al gran enemigo final, que suele adoptar las formas de un pequeño puzle. La fórmula se repite en los cuatro capítulos, y nos obliga a empezar de cero en cada uno (no retenemos ni las materias, ni lo que hemos aprendido... ni nada).

Fácil y sencillo, amigos

Parte del encanto del juego es que todo, todo, todo ha sido ideado para que cualquier jugador, por inexperto que sea, pueda disfrutarlo. Acciones como levantar una pared o una habitación se pueden hacer rápidamente (presionando un botón y una dirección). La dificultad también está bien calculada y, salvo alguna tarea poco evidente, no busca dejar al jugador atrancado. Y eso por no hablar de la acción, que huye de combos al estilo *DQ Heroes* para, simplemente, pulsar y/o mantener presionado un botón. Sencillo, pero que sigue enganchando tras más de 40 horas de juego. Además, lejos de presentar un inabarcable mundo abierto, *DQB* nos lo presenta dividido en pequeñas "pildoritas". Así, cada capítulo cuenta con una isla central y tres adicionales, a las que accedemos mediante portales (hay que desbloquearlos primero), que son distintas en cada capítulo y nos llevan por el desierto, la selva... Todas estas zonas sólo confluyen en el modo "Terra Incógnita", un modo libre más parecido a lo que ofrece *Minecraft*, sin historia ni trabas, aunque, para acceder a todas sus posibilidades, debemos superar los cuatro capítulos antes.

El remate final lo ponen los simples pero efectivos gráficos, que brillan cuando aparecen los diseños de Akira Toriyama, y las eternas composiciones de Koichi Sugiyama. Pero, sobre todo, su enorme capacidad para enganchar... aunque no te llame su propuesta.

OPINIÓN

Nunca conecté con *Minecraft*, quizá por la ausencia de historia. Pero, con *Builders*, no veo el momento de volver al juego. Su enorme simpatía, sus adictivas mecánicas y su sencillez general (pero con enormes posibilidades) hacen que sea el *Minecraft* de los que no difrutan con *Minecraft*.

92



VUESTRA OPINIÓN

WEB lolo36

"Estoy de acuerdo con el análisis, al menos de lo que vi en la demo. Incluso la puntuación me parece correcta. Un juego entretenido y sin pretensiones extrañas."

WEB Maui

"Lo poco que he visto hoy me ha encantado. No sólo es una monada por el diseño y las características de los DQ, sino por la posibilidad de hacer algo creativo."

La quinta entrega de la saga *Paper Mario* llega a Wii U, de nuevo de la mano de Intelligent Systems, y promete humor, mucho humor .



Paper Mario: Color Splash

MARIO VUELVE PARA SACARNOS LOS COLORES

VERSIÓN ANALIZADA
Wii U

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Intelligent Systems

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
"Toadiano"

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Mario no tiene mucho tiempo para descansar. Ser el astro de Nintendo no se lo permite, y está de vuelta en la que es ya una de las grandes franquicias de la Gran N: la serie *Paper Mario*.

Intelligent Systems vuelve a ser la encargada de desarrollar esta nueva entrega, *Color Splash*, y ha puesto todo de su parte para ofrecernos muchísimas horas de arte y humor.

Todo comienza una oscura y lluviosa noche en la que Mario ve interrumpido su descanso frente a la chimenea por la visita de la Princesa Peach y Toad. Ambos están muy alarmados porque traen una carta de Isla Prisma con muy malas noticias: ¡Están robando los colores a la isla y a sus habitantes! Así, los tres se embarcan en una nueva aventura, dispuestos a ayudar a los Toads que viven en la isla y resolver el entuerto de los colores. ¿Quién o qué está atacando Isla Prisma, conocida por ser el lugar de vacaciones ideal? Para descubrirlo, Mario contará con la ayuda de Baldo, un cubo que le enseñará la habilidad de estrujar y le aconsejará cada vez que el fontanero no sepa qué paso dar a continuación. El objetivo final es rescatar las seis maxiestrellas que daban color a la isla y que han desaparecido misteriosamente.

Combates a todo color

La acción de *Paper Mario: Color Splash* tiene muchas novedades respecto a su predecesor, si bien es cierto que los combates siguen siendo por turnos. Las pegatinas del anterior han sido sustituidas por cartas, que siguen resepresentando martillos y botas para indicar el tipo de ataque que realizaremos. Eso sí, en esta ocasión, habrá que tener las cartas coloreadas o pintarlas antes de poder utilizarlas. A grandes rasgos, hay tres tipos de cartas: de ataques, de objetos y especiales (que se consiguen tras estrujar determinados objetos y hacen un gran daño al enemigo). Los ataques de las cartas especiales van acompañados de una animación, al estilo invocación de *Final Fantasy*, que arrancará una buena carcajada a los fans del humor absurdo.

ISLA PRISMA ES EL ESCENARIO DE UNA NUEVA AVENTURA QUE DESTACA, SOBRE TODO, POR SU GRAN SENTIDO DEL HUMOR





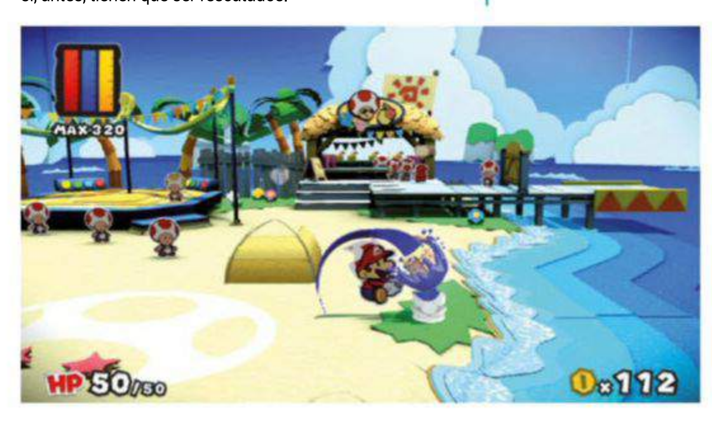
Mario volverá a encontrarse con viejos jefes finales, como Iggy, a quien vemos en una entrada magistral.

Estrujando algunos objetos, Mario obtiene cartas especiales para los combates. Algunas animaciones de estos ataques especiales son realmente divertidas.

No solo hay que salvar a los Toads. Muchos son de ayuda para desbloquear niveles o superar accesos. Eso sí, antes, tienen que ser rescatados.

¡Guerra al color blanco! Colorear proporciona a Mario monedas y otras cartas que añadir a la baraja. Pintar todo significará tener el 100% del nivel completado.





LO MEJOR

¿Hemos mencionado su sentido del humor? Los combates por turnos y la exploración no darán descanso a nuestro cerebro sin dejar de divertirnos. ¿Hemos mencionado el humor?

LO PEOR

Manejar un Mario 2D en un entorno 3D puede llegar a resultar un tanto torpe en algunas ocasiones, y los combates contra enemigos pecan de ser sencillos y algo repetitivos.

Por **Igone Martínez Marín** @Marigones

Nada mas llegar a Isla Prisma, Mario encontrará un martillo que, si bien no es su arma principal, nos será muy útil para pillar desprevenido al enemigo y atacarlo por la espalda. Su función principal es la de colorear. Se utiliza para revivir a los Toads víctimas de los *shy guys* que los han dejado sin color y para pigmentar las numerosas zonas en blanco de Isla Prisma. Por otro lado, también es indispensable para resolver algunos puzles que debemos completar en un límite de tiempo.

La carga de color del martillo se muestra en pantalla, en una columna que muestra el nivel de cada color primario: cada vez que utilicemos el martillo, se irá gastando color y, cada vez que Mario elimine un enemigo, podrá recoger ítems que suban de nivel el martillo y, como consecuencia, aumenten la capacidad de carga de color. Baldo también enseñará otra habilidad a Mario: el recorte. *Paper Mario: Color Splash* no es un plataformas al uso, y encontraremos zonas que no son nada accesibles. En muchas de ellas, podremos utilizar la habilidad de recortar, que, gracias a la pantalla táctil del Gamepad, nos permitirá, literalmente, cortar un trozo de escenario (siguiendo una línea de puntos) y, así, modificarlo, para superar el escollo que nos impedía avanzar. Y ojo, que realizar todos estos recortes es uno de los requisitos, junto a pintar todas las zonas blancas, para completar el juego al 100%.

Isla Prisma, la isla de la alegría

La nueva aventura de Mario y compañía ocurre en el lugar ideal para pasar unas buenas vacaciones. Isla Prisma es alegría (al menos antes de ser atacada), llena de retos, de Toads que nos harán reír con sus historias —como siempre, la traducción al castellano es genial— y, además, nuestro fontanero favorito podrá desconectar de vez en cuando jugando al "piedra, papel y tijera", el minijuego "deporte oficial" del lugar.

Si os gustan el humor irónico y sarcástico, los combates por turnos y los tópicos de los juegos de Mario, tal vez este *Paper Mario: Color Splash* sea merecedor de una oportunidad. A nosotros, desde luego, nos ha encantado.



OPINIÓN

La saga *Paper Mario* se caracteriza por su gran sentido del humor, y *Color Splash* aprueba con creces en ese apartado. También tocará la fibra nostálgica a los nintenderos de los 90: las versiones musicales de la banda sonora y otros elementos gráficos nos transportan al pasado.

90

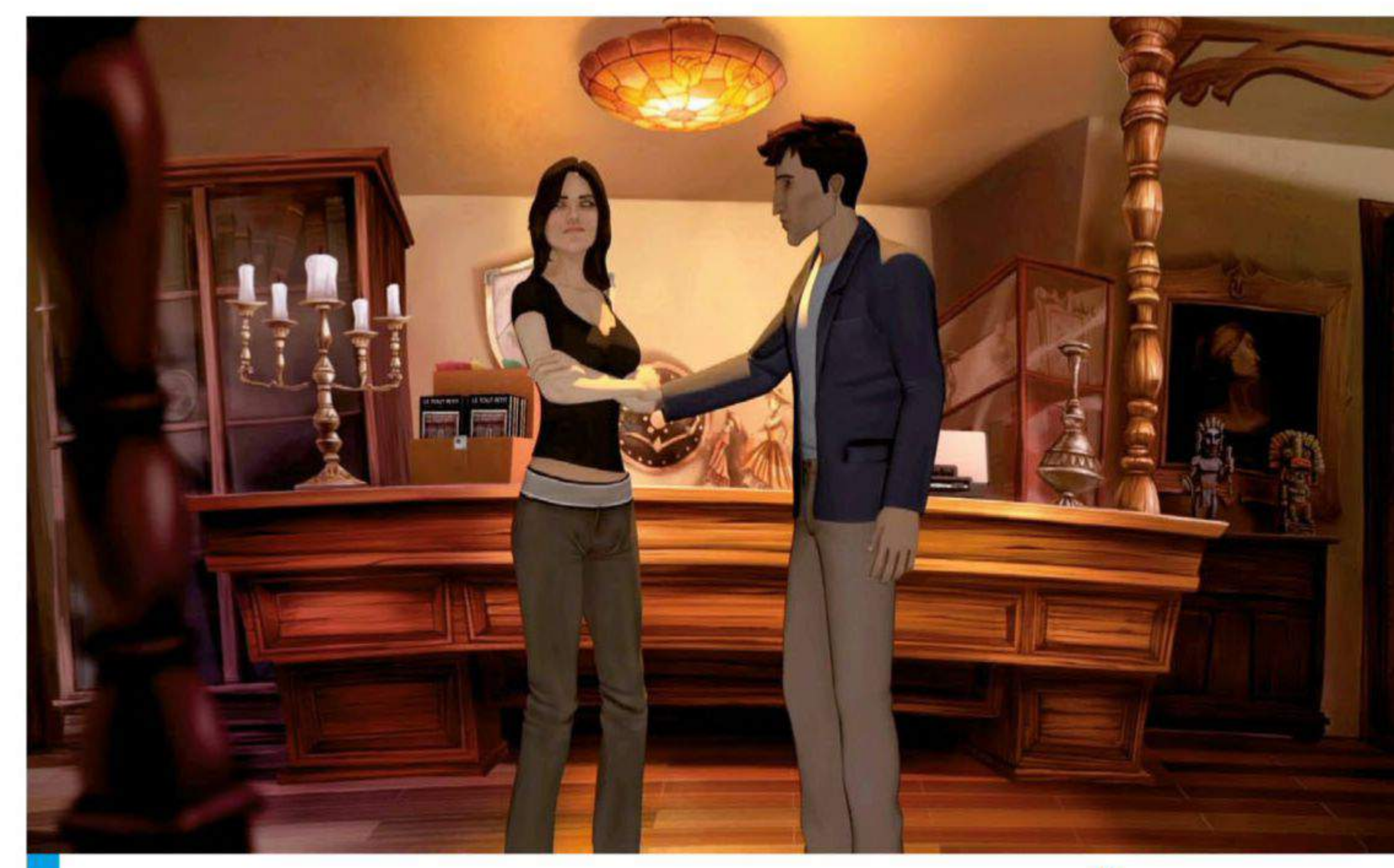
VUESTRA OPINIÓN

WEB Mask DeMasque

"Son juegos profundísimos, divertidisímos. Tienen un humor muy especialito. Recomendadísimos estos Paper Mario."

@mundonintendoes

"Una casa de un Toad con la canción de la casa de Toad. La música y las versiones de temas clásicos son fantásticas."



John Yesterday y Pauline son los protagonistas de la aventura. Su relación no siempre es idílica... Cosas de pareja.

Yesterday Origins

VIDA EN PAREJA CUANDO ERES INMORTAL

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura gráfica
DESARROLLADOR Pendulo Studios
DISTRIBUIDOR Meridiem Games
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 34,95 € Digital: --
LANZAMIENTO 10 de noviembre
CONTENIDO 16

Pendulo Studios vuelve por la puerta grande con *Yesterday Origins*, una aventura gráfica que hace de precuela y, a la vez, secuela de *New York Crimes*. Y podemos decir que el veterano estudio español ha culminado un magnífico título, en el que se mezclan los elementos "marca de la casa", como grandes dosis de humor, puzles enrevesados o personajes bien estructurados, con novedades en las mecánicas "point & click", logrando unos resultados que nos han encantado.

Si en 2012 conocimos a John Yesterday y Pauline, ahora nos reencontramos con la pareja para vivir una aventura llena de historia, misterios, conspiraciones, saltos en el tiempo y viajes por España, Francia, Estados Unidos y otras localizaciones. Si no jugasteis al anterior título, no os preocupéis, la trama se sigue perfectamente. Y si tenéis curiosidad, en un pasaje de la aventura podéis conseguir información sobre lo ocurrido en *New York Crimes*. Para ir abriendo boca, os diremos que en ciertos momentos nos ha recordado a *Broken Sword* o a la saga *Runaway*... y eso es buena señal. ¿Listos para disfrutar de la inmortalidad y no morir de aburrimiento?

Mi nombre es John Yesterday

Cansado de perder la memoria cada vez que vuelve de entre los muertos, John quiere repetir el ritual que le hizo ser inmortal. La tarea no es fácil, porque necesita una moneda especial que nadie parece saber dónde está. Ayudado por su novia Pauline, dueña de un anticuario y con la que también jugaremos, comenzamos a investigar.

Pero, como suele ser habitual, no somos los únicos que queremos este objeto. Una extraña organización también quiere la reliquia y no duda en perseguirnos con el fin de lograr su objetivo, cueste lo que cueste. La trama de *Yesterday Origins* se estructura mediante flashbacks temporales, viajes y multitud de recursos narrativos que podrían resultar confusos. Sin embargo, Pendulo Studios ha logrado que todo encaje a la perfección, como si

YESTERDAY ORIGINS ES UN CANTO A LAS AVENTURAS GRÁFICAS LLAMADO A CONVERTIRSE EN UN IMPRESCINDIBLE

LO MEJOR

Variedad de escenarios, rompecabezas y misiones que realizar. Es fácil quedarse atascado, por lo que puede durarte bastante (sin ayudas). La BSO. Muchos guiños a la cultura "geek". Su humor.

LO PEOR

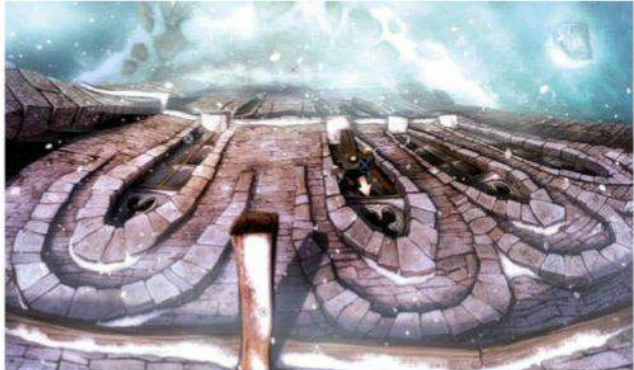
Algunas conversaciones se pueden hacer un poco largas. FPS inestables (aunque se corregirá con un parche). Hacia el final, tiempos de carga más largos. Las voces no están en castellano.

Éste es uno de los puzles sencillos de la aventura. Hay algunos con hasta cuatro ramificaciones





Las conversaciones son uno de los elementos principales para descubrir los tejemanejes de la trama. Podemos hablar con más de 25 personajes.



En PS4 y Xbox One, el "point & click" se ha modernizado. Para interactuar con un objeto, sólo tenemos que señalarlo con el joystick derecho.

Por Clara Castaño Ruiz @claracastruiz

fueran piezas de uno de sus rompecabezas, y lograr así una aventura apasionante, llena de intrigas, conflictos que vivir y puzles que resolver. Hemos disfrutado de la trama de principio a fin y nos hemos reído de lo lindo con algunas conversaciones y comentarios

Cuatro en uno en point & click

El sistema "point & click" de PC se ha adaptado perfectamente a consola, aunque con cambios. En PS4 y Xbox One, al mover el stick derecho, los objetos o personajes con los que podemos interactuar se "iluminan" (y los elegimos con X o A). Como novedad, podemos observar más de cerca a nuestro personaje, para encontrar pistas que nos ayuden a resolver rompecabezas.

Además, como hemos adelantado, también jugamos con Pauline. Cuando John y ella están en el mismo escenario, basta con pulsar un botón para cambiar de personaje y colaborar en la búsqueda de objetos o en la resolución de los puzles. No falta nuestro inventario, en el que acumulamos todos los cachivaches que encontramos. Se accede con L2 o LT y, con el joystick izquierdo, podemos seleccionar los objetos, crear nuevos artilugios u observarlos más detenidamente. Por último, se han añadido info ítems, que son una especie de pistas jugables. Se consiguen en conversaciones o realizando algún tipo de acción especial. A veces, tendremos que mezclarlos con objetos para no bloquearnos. Se pueden juntar hasta cuatro objetos o ítems al mismo tiempo, una locura. El grado de dificultad de los rompecabezas es muy variado y hay alguno que nos ha puesto en verdaderos problemas (fijarse mucho y escuchar bien las conversaciones suele ser la clave). Además, a nivel técnico, el juego cumple con creces, aunque nos hemos encontrado algunas bajadas de la tasa de imágenes por segundo y bugs variados que deberían arreglarse con el ya clásico "parche del día 1". Y, a nivel auditivo, la BSO es una delicia, con música que varía en función del personaje. En definitiva, una aventura gráfica para disfrutar y que nos ha encantado, por su variedad de situaciones, escenarios, personajes y trama.



OPINIÓN

Yesterday Origins se aleja ligeramente de su predecesor para ofrecernos una aventura gráfica llena de momentos estelares, giros inesperados, humor y rompecabezas complicados. Uno de los mejores juegos de Pendulo, a la altura de *Runaway* o *Hollywood Monsters*. ¡Divertidísimo!

90



VUESTRA OPINIÓN

WEB Neonoken

«El original, para nosotros New York Crimes y Yesterday fuera de España, ha sido la peor aventura de Pendulo Studios. Superar a su primera entrega le será muy fácil.»

WEB Oráculo

«New York Crimes me gustó. El problema es que era una aventura corta y algunos puzles eran sencillos. Lo seguiré de cerca.»

Cada prueba es un mundo, tanto en idea —jugar al basket con fruta, cortar troncos...— como en estética, pero, a la hora de jugar, suelen ser similares.

Rhythm Paradise Megamix

UN DIVERTIDO HOMENAJE A LA LOCURA RÍTMICA DE NINTENDO

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Minijuegos, musical

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Que Nintendo domina como nadie los "juegos de minijuegos" es innegable (*Wario Ware, Mario Party*...). Y que es capaz de idear simples pero adictivos sistemas de juego, también. Cuando ambas habilidades se combinan, nacen locuras como *Rhythm Paradise*.

Esta cuarta entrega es, en realidad, un homenaje a la serie, ya que recopila más de 100 minijuegos de anteriores entregas, junto con nuevo material. Pero todos, tanto nuevos minijuegos como viejos, retienen un espíritu fiel al de la serie: pulsar/presionar uno o dos botones al ritmo de la música. Da igual que sea para partir madera, disputar un partido de bádminton en avioneta o batear una bola fuera del planeta. El ritmo y el humor son lo que rige el juego...

Locura, pero hilada por una historia

Eso sí, a diferencia de anteriores entregas, hay un montón de novedades. Quizá la más llamativa de primeras es que, por primera vez, hay una historia de fondo que sirve de hilo conductor de los minijuegos. En ella, acompañamos a Tibby, una rosada criatura de pelo afro, que se ha caído de Paradisia. En su vuelta a casa, nos encontraremos con chalados personajes que han perdido su "flow" y nos pedirán nuestra ayuda para superar grupos de cuatro pruebas, que vamos desbloqueando una a una. También se ha añadido un sistema de puntuación, que permite saber de forma númerica lo bien que lo hemos hecho, y un modo desafío que, con una única copia del juego, permite multijugador a cuatro.

Tampoco faltan monedas, para comprar un extenso abanico de minijuegos y extras, ni niveles especiales en los que debemos pagar para poder jugar. Más interesante aún es la inclusión de la pista de audio japonesa, para disfrutar de los minijuegos en su estado original. Es diversión pura y dura.



OPINIÓN

Que no te engañen su aparente sencillez y sus simples mecánicas: sus pegadizas melodías, su adictiva jugabilidad y el simple hecho de superarte a ti mismo (o competir contra amigos) te atraparán. Y eso sin mencionar su alocado humor.

87

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS 3DS



Mario Party Star Rush

LA FIESTA MÁS ÁGIL E INSTANTÁNEA

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Minijuegos

DESARROLLADOR
Nd Cube

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Tras el lanzamiento de *Mario Party: Island Tour* hace ya dos años y medio, 3DS recibe una segunda ración de la popular saga de tableros y minijuegos.

Mientras que en una consola doméstica como Wii U podemos acurrucarnos en nuestro sofá y relajarnos con una partida lenta, una portátil como 3DS requiere una jugabilidad más ágil. Teniendo esto en cuenta, ahora todos los jugadores lanzan el dado a la vez y se mueven al mismo tiempo a través del tablero en cada turno, lo cual agiliza mucho las cosas.

Más dinámico que nunca

Para aprovechar esta nueva forma de entender el concepto *Mario Party*, el juego también viene con modos muy novedosos, que ofrecen una diversión instantánea y accesible. En el primero de ellos, Toads a la Aventura, empezamos con Toads de distintos colores y reclutamos a otros personajes clásicos de Mario para enfrentarnos a grandes jefes en minijuegos especiales. El modo Maratón Monetaria es el más frenético e intenso, y en él debemos obtener rápidamente monedas en distintos minijuegos, para avanzar en el tablero hasta la meta. También está Fiesta de Globos, que se acerca más a la fórmula original de reunir monedas con las que adquirir estrellas en mapas tradicionales, en los que tienen mayor peso los minijuegos de corte más clásico.

Otros modos más pequeños (algunos muy divertidos) completan una oferta que, aunque puede divertir unas cuantas horas, cojea por su escasez de minijuegos.



OPINIÓN

Aporta buenas ideas que deben ser el camino a seguir en los *Mario Party* portátiles y, con la aplicación gratuita *Party Guest*, accedemos a su multijugador completo con una sola copia. Lo malo es que se queda corto en minijuegos.

76

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC | PS3 | Xbox 360



Aragami

UN NO-MUERTO DE ARMAS TOMAR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Lince Works

DISTRIBUIDOR
Merge Games / Avance

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inventado

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95 €
Digital: 19,99 €

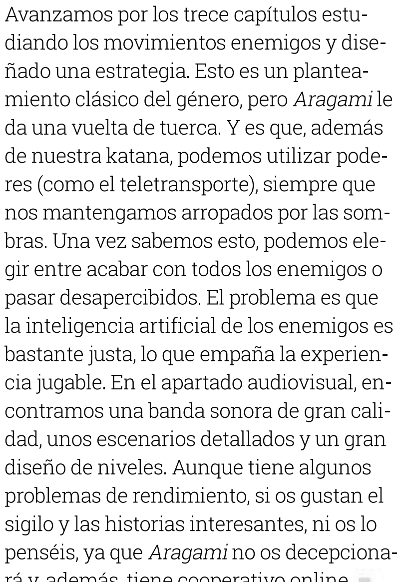
LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Después de más de tres años de trabajo, el estudio español Lince Works lanza al mercado *Aragami*, un videojuego de sigilo con tintes sobrenaturales y una estética apasionante, que os llevará de viaje a un Japón de ensueño.

El juego nos pone en la piel de un asesino que vuelve de la tumba debido a la invocación de una joven llamada Yamiko. En forma de espíritu vengativo, llamado Aragami, ayudaremos a la muchacha a salir de una celda en la que el ejército de la luz de los Kaiho la tiene cautiva y, a la vez, descubriremos nuestra conexión con la joven. Para conseguirlo, tendremos que abrirnos paso a través de decenas de enemigos.

Sigilo puro y duro



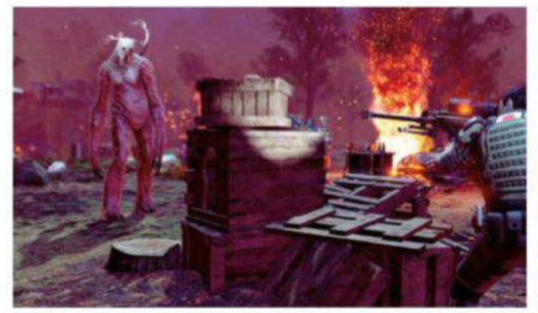
Avanzamos por los trece capítulos estudiando los movimientos enemigos y diseñado una estrategia. Esto es un planteamiento clásico del género, pero *Aragami* le da una vuelta de tuerca. Y es que, además de nuestra katana, podemos utilizar poderes (como el teletransporte), siempre que nos mantengamos arropados por las sombras. Una vez sabemos esto, podemos elegir entre acabar con todos los enemigos o pasar desapercibidos. El problema es que la inteligencia artificial de los enemigos es bastante justa, lo que empaña la experiencia jugable. En el apartado audiovisual, encontramos una banda sonora de gran calidad, unos escenarios detallados y un gran diseño de niveles. Aunque tiene algunos problemas de rendimiento, si os gustan el sigilo y las historias interesantes, ni os lo penséis, ya que *Aragami* no os decepcionará y, además, tiene cooperativo online.

OPINIÓN

Aragami es un videojuego tremendamente ambicioso desarrollado por un pequeño estudio con buenas ideas y un buen gusto digno de mención. Tiene sus contras, pero los amantes del sigilo lo disfrutaréis, gracias a sus mecánicas.

82

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot





El cóctel de estrategia en los combates y gestión de recursos en la base resulta tremendamente adictivo.

La jugabilidad está medida al dedillo y, aunque la dificultad es alta, nunca nos ha resultado injusta.



XCOM 2

UNA NUEVA ESTRATEGIA PARA LUCHAR CONTRA LOS ALIENS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Firaxis

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Al habla el comandante. Nuestras acciones en *XCOM: Enemy Unknown* no sirvieron para nada. Los aliens tomaron nuestro planeta por las malas y los líderes del mundo "libre" hincaron su rodilla para jurar lealtad a esas asquerosas criaturas. He pasado años fuera de combate, pero ha llegado el momento de organizar la resistencia, ha llegado el turno de la guerra de guerrillas, de la rebelión de los humanos.**

Afortunadamente, en XCOM no han perdido el tiempo durante mi ausencia. Ahora disponemos de una nueva base, ¡una nave alienígena reconvertida para albergar a nuestras tropas! Gracias a ella, nos desplazamos por todo el globo en busca de nuevos asentamientos de la resistencia.

Objetivo: acabar con el proyecto Avatar

Los aliens quieren acabar con todos los humanos, y su condenado proyecto secreto nos avisa del momento en el que se acabará todo. Por suerte, soldado, contamos con nuevo arsenal, como las espadas, y con nuevos tipos de combatientes, como los especialistas, que van equipados con un lujoso dron (seguimos pagando los plazos) que pueden usar para piratear artilugios y robots enemigos. Hace veinte años que nos invadieron y ha llegado el momento de pasar a la ofensiva. Nuestras misiones ahora serán ofensivas, pequeñas escaramuzas en las que podremos infiltrarnos sin ser vistos por primera vez, para preparar emboscadas al enemigo. Pero tranquilo, la guerra sigue desarrollándose por turnos, aunque la dificultad de nuestra misión es aún extremadamente alta. Dicen que nuestra estrategia no es para todos, pero créame, soldado, hemos incluido tantas novedades en esta nueva guerra que, aunque nos enfrentemos a nuevas criaturas, puede que acabe disfrutando como un niño. No lo dude: alístese.



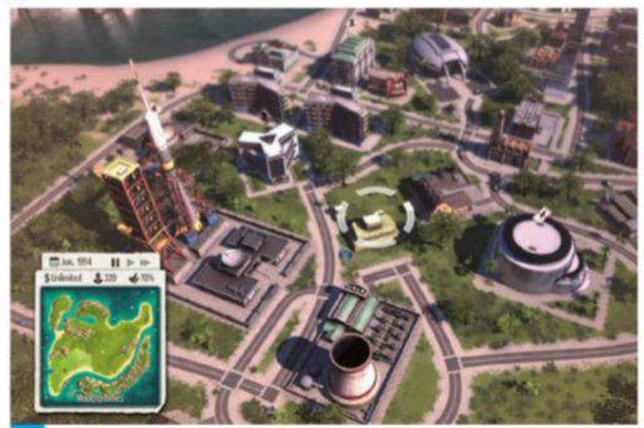
OPINIÓN

Firaxis nos brinda una lección magistral de cómo hacer un juego de estrategia vistoso y accesible sin perder ni un ápice de complejidad, profundidad jugable y desafío para el jugador. Y todo eso, con una enorme cantidad de novedades.

90

Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

PLATAFORMAS PS4 | PC



Tropico 5 Complete Collection

LA DICTADURA "MÁS COMPLETA"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Haemimont Games

DISTRIBUIDOR
Meridiem Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Tropico 5 nos conquistó en su edición "normal" y *Complete* no hace sino mejorar la primera. Más opciones y contenido para un gran juego de gestión, aunque sigue flojeando en su modo online o a la hora de dar información al jugador.

85

Tras pasar por numerosas plataformas, expandirse con numerosos contenidos y contar con diversas reediciones, *Tropico 5* por fin tiene su definitiva edición "GOTY" con todos estos extras.

Han pasado dos años y medio desde su debut en PC, tiempo más que suficiente para que El Presidente haya paseado su "dictatorial" visión de la gestión y la estrategia por otras plataformas, como Xbox One y PS4. Sólo así ha sido posible que muchos jugadores hayan disfrutado decidiendo los designios de la isla, asignando familiares a puestos representativos, escuchando las necesidades del pueblo y buscando su papel en el mundo para perpetuar así,nuestra estirpe. Investiga para crear tecnología (o nuevos tipos de edificios), llega a acuerdos con otras potencias por los recursos...Un profundo sistema de juego que saltó a consola, adaptando fantásticamente las enormes opciones de control de PC.

Más completo que nunca

Por si el juego base fuera poco, añade las dos grandes expansiones *Espionage* y *Waterbone*, que añaden nuevas misiones, entornos, edificios y opciones para ampliar, aún más, las posibilidades del juego (cada DLC está valorado en 10 euros), además de otros 10 DLC menores. Añade un modo online para cuatro (que puede ser competitivo o cooperativo, a decisión de los jugadores) y el resultado es un título imprescindible para los amantes de la estrategia. Y no sólo eso: llega traducido a nuestro idioma, y con un sentido del humor insuperable.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS Vita



Valkyrie Drive

BHIKKHUNI DO'R, ISLA DE VACACIONES

VERSIÓN ANALIZADA
PS Vita

GÉNERO
Beat'em up

DESARROLLADOR
Marvelous Ent.

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

OPINIÓN

Si te lo tomas como lo que es, pura lucha fanservice que gira en torno a la temática picante, es un título notable, tanto por modos como por duración. Eso sí, nada revolucionario en lo técnico, a estas alturas de la vida de PS Vita...

79

Los creadores de *Senran Kagura* vuelven con más acción, con más combates y con más jovencitas voluptuosas, que dan forma a una historia tan absurda como llena de momentos picantes. ¿Listos para conocer a unos "cañones" de chicas?

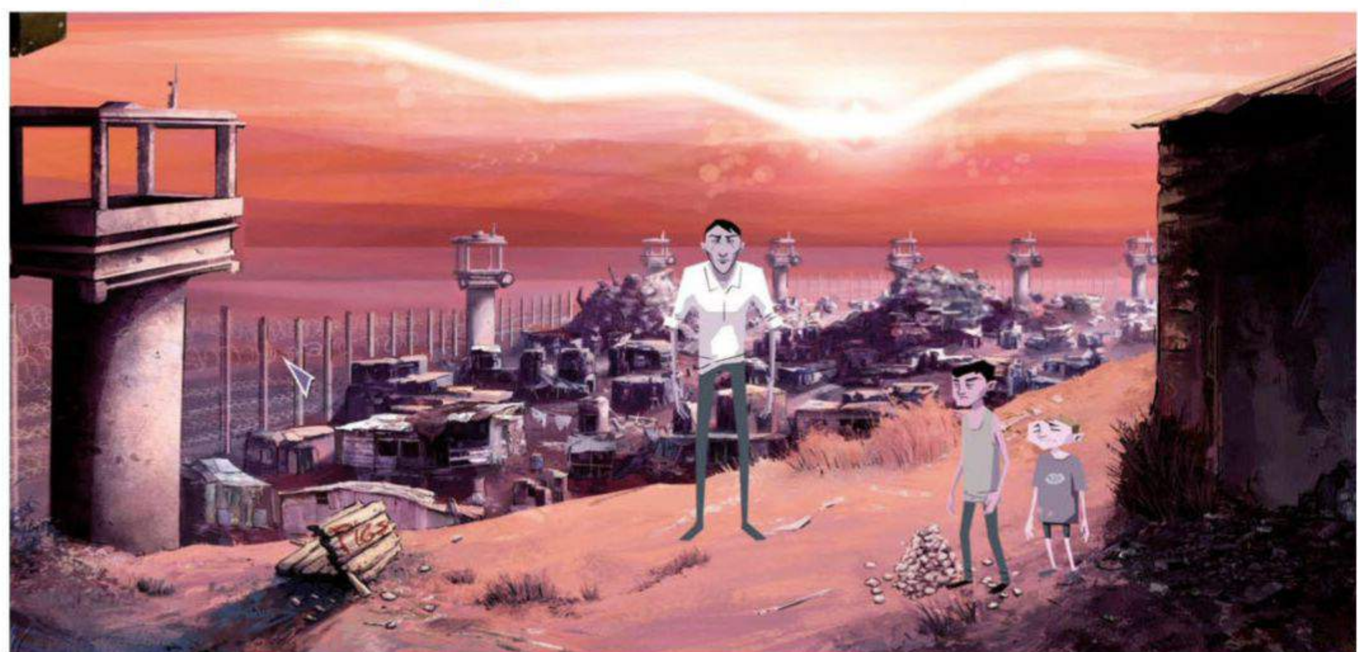
Decimos "cañones" porque la gracia de *Valkyrie Drive* es que sus protagonistas, las hermanas Rinka y Ranka, padecen una extraña enfermedad provocada por el "V-Virus", que hace que se conviertan en armas cuando hay un liberador cerca. Para buscar una curación, y de paso entrenar, viajan a la isla Bhikkhuni... donde nos espera una buena ración de fanservice, situaciones picantes, pechos imposibles y mucha ida de olla..

Tras la estela de Senran Kagura

En la isla, nos esperan un modo historia (de primeras, sólo ofrece un tercio de sus opciones y hay que desbloquear el resto cumpliendo requisitos concretos), en el que vamos conociendo a las siete féminas protagonistas disponibles (sí, el plantel es muy limitado), mientras buceamos en su completo sistema de combate, que guarda muchas similitudes con el de *Senran Kagura*, desde su enfoque 3D a la existencia de niveles puntuales de desarrollo 2D. Eso no impide que tenga ideas propias y sistemas nuevos, como la necesidad de combinar dos personajes que suben de nivel —el "Liberator" y un "Extar"— y desatan el poder especial de las chicas. Tampoco faltan modos de entrenamiento, retos, supervivencia, tres modos Online o minijuegos que explotan la vena picante del juego. Todo, bajo un buen trabajo técnico que, sin sorprender, deja efectos y modelos "interesantes".

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Los campos de refugiados o una violencia extrema son algunos de los rasgos del mundo de *Dead Synchronicity*.









Dead Synchronicity

AVENTURAS COMO LAS DE AYER, CON DRAMAS COMO LOS DE HOY

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura gráfica

DESARROLLADOR
Fictiorama Studios

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99€
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

El estudio madrileño Fictiorama Studios cosechó un gran éxito en Kickstarter, que le permitió sacar adelante *Dead Synchronicity*, su primera aventura. Ahora, tras su paso por móviles, llega a consola conservando su dura historia y su entretenido desarrollo.

Dead Synchronicity nos invita a adentrarnos en un distópico mundo donde los campos de refugiados, la opresión y la violencia son el pan nuestro de cada día. En este contexto, despertamos en la piel de Michael, un amnésico que no recuerda nada de su pasado y que pronto descubre que el mundo se ha ido al garete, tras un evento conocido como "la gran ola". Así arranca esta aventura, dividida en cuatro actos, con una duración de 8-10 horas, que remite a las aventuras gráficas clásicas, pero con entidad propia.

La edad "oscura" de las aventuras gráficas

Aquí sigue habiendo diálogos, cientos de objetos con los que interactuar (o recoger y combinar), puzles que invitan a pesar con lógica, entornos que explorar al milímetro... pero todo con una visión y una narrativa muy adultas, duras y maduras, con temas sensibles que invitan a la reflexión. Todo se sustenta, además, en una elaborada estética, inspirada en el expresionismo alemán, que transmite de maravilla el dramatismo y la dureza de sus escenas.

Por su parte, la banda sonora también es de ésas que no se olvidan (y está compuesta e interpretada por dos de los miembros del estudio, hermanos para más señas), mientras que los controles típicos de las aventuras con ratón se han trasladado de maravilla al pad. Sus únicos peros son que termina de forma muy abrupta, como preparando el terreno para una segunda parte, y que, aun siendo un juego español, las voces nos llegan en inglés. Por lo demás, te encantará, si te va el género.



OPINIÓN

A poco que te gusten las aventuras gráficas, *Dead Synchronicity* te va a atrapar con su estética, su dura trama y la forma de contarla, muy visual y actual. Eso sí, acaba de una forma tan precipitada que te quedarás con ganas de más...

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

■ **PLATAFORMAS** PS4 | PS Vita



World of Final Fantasy

POKÉMON Y FF SE DAN LA MANO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Tose Co.

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
PS4: 59,95 €
PS Vita: 39,95 €

LANZAMIENTO
28 de octubre

CONTENIDO

El vasto universo de *Final Fantasy* da vida a un nuevo RPG de corte clásico, desarrollado en esta ocasión por Tose. Desenfadado, sencillo y con un original sistema de batallas y captura de monstruos, *WoFF* es el J-RPG de la temporada.

Los hermanos Lann y Reynn protagonizan el RPG más "clásico y japonés" que ha pisado consola alguna de Sony. *World of Final Fantasy* lo hace por partida doble, en PS4 y PS Vita, haciendo gala de cross-save, mostrando a los personajes más clásicos de la saga y presentando un sistema de batalla que resulta ser la auténtica alma de uno de los pocos *Final Fantasy* en los que Square Enix no ha intervenido directamente.

¿Pokémon Fantasy?

Junto a un argumento fácil de seguir, un desarrollo bastante lineal (con su buena cantidad de secretos) y un estilo gráfico que oscila continuamente entre el aspecto de *Kingdom Hearts* y una versión chibi de los personajes, lo que brilla de verdad en *World of Final Fantasy* son su sistema de batalla y la captura y posterior evolución de Mirages o, lo que es lo mismo, enemigos. Durante sus combates aleatorios, podremos debilitar a casi cualquier oponente y capturarlo; después, podemos evolucionarlo a través de un esquema de habilidades y hacer uso de él de forma individual o formando parte de una de las dos torres de personajes. Tras un desarrollo aparentemente lineal, se oculta un divertido argumento, con una hilarante traducción al castellano que hará que no te despegues de *WoFF* hasta completarlo. ■



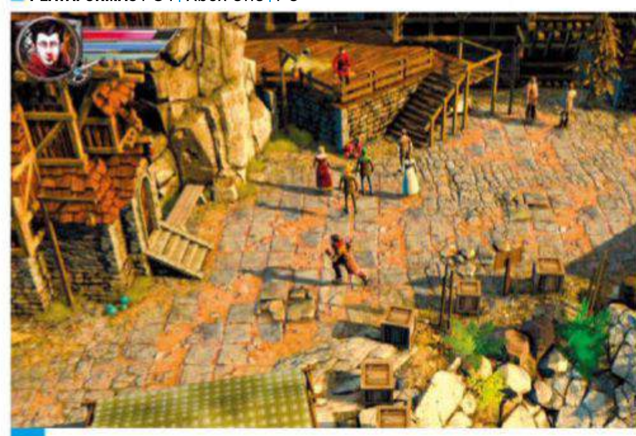
OPINIÓN

Sin siquiera formar parte directa de la saga, *World of Final Fantasy* se ha ganado mi simpatía con un divertido argumento lleno de comicidad (la traducción es sublime) y mis horas de juego, gracias a su original sistema de combate.

84

■ Por **Lázaro Fernández** @MelonGasoil

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | PC



Zenith

ROL Y HUMOR "MADE IN SPAIN"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Infinigon

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Sin voces

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95 €
Digital: 19,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Que un videojuego posea la capacidad de hacernos reír es, siempre, un punto a su favor. Y eso es justo lo que consigue *Zenith*, un título desarrollado por el estudio español independiente Infinigon.

La presencia del humor es una pieza clave en la aventura protagonizada por Argus, un arcanólogo que se embarca en la búsqueda de un artefacto que puede destruir el mundo entero y debe tratar de evitarlo, por medio de un desarrollo que se basa en encadenar conversaciones verdaderamente surrealistas y divertidas, siguiendo el estilo de clásicos atemporales, como la serie *Monkey Island*, *The Bard's Tale* o el más reciente *Unepic*.

No basta con la risa

Desafortunadamente, las buenas intenciones de *Zenith* no sustentan un título particularmente divertido. Tenemos ante nosotros un juego de rol de acción, claramente influenciado por la exitosa saga *Diablo*, pero su tosco control, que peca de ser muy impreciso en ciertas ocasiones, se ocupa de empañar una experiencia que podría haber sido mucho más divertida, a pesar de su simpleza. A su favor juega un sistema de desarrollo de habilidades lo suficientemente profundo que invita a volver a él.

Algo más de variedad también le habría sentado de fábula, algo que sólo ocurre de cuando en cuando, a través de interesantes puzles y alguna que otra batalla contra enemigos finales que tratarán de exprimir al máximo nuestras habilidades. *Zenith* es un juego tremendamente lineal, pues nos lleva de la mano en todo momento, a pesar de sus destellos roleros... ■

OPINIÓN

Un mayor esmero en la materia jugable, junto a las surrealistas conversaciones centradas en el humor, habría dado como resultado un juego mucho más completo y divertido. Aun así, *Zenith* es diferente (y económico), y eso lo dignifica.

60

■ Por **José Luis Ortega** @Jl0rtega



REJUGADO

LEGO Dimensions

COMIENZA EL DESEMBARCO DEL "SEGUNDO AÑO"

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Wii U

ANALIZADO EN Hobby Consolas 303

NOTA 82

Apenas han pasado dos meses desde que *LEGO Dimensions* llegó a las tiendas —con un año de retraso respecto a otros países— y, en este tiempo, no sólo nos hemos puesto al día con todos los packs, sino que también hemos disfrutado con los primeros del Año 2.

La segunda temporada (o "Año 2") ha arrancado con algunas novedades interesantes. Para empezar, al actualizar el juego a la versión 2.0, podremos elegir los datos de los nuevos sets que queremos descargar, es decir, sólo instalaremos en el disco duro aquello que tenemos o que sabemos que nos vamos a comprar (y no los datos de todos los packs, como hasta ahora). Si, por ejemplo, Hora de Aventuras no te atrae lo más mínimo, podrás elegir no instalar los datos de su Level Pack y, así, ahorrar espacio. Eso sí, para disfrutar del juego en castellano (textos y voces), tendrás que volver a descargarte el paquete de idiomas...

LEGO DIMENSIONS ATRAPA NO SÓLO POR EL JUEGO EN SÍ, SINO TAMBIÉN POR EL FACTOR "COLECCIONISTA DE FIGURAS"

Mucho más por ver

La selección de descargas no es la única novedad del "Año 2". Otra de las grandes novedades son las llamadas "Arenas de Batalla", que son un nuevo modo multijugador para cuatro a pantalla partida en el mismo televisor. Se trata de veintiún niveles temáticos inspirados en las licencias presentes en el juego —como Harry Potter—, y que desbloqueamos con las figuras. En ellos, podemos competir en cuatro modos de juego, que van desde el típico todos contra todos con objetivos de por medio al clásico atrapa la bandera, machacar la base de los enemigos o evitar estar encima de una bomba cuando explote. No faltan aspectos, como trampas, que interfieren en mitad de la batalla para darle vidilla. Es un modo que prolonga la vida del juego, aunque, si tuviera online, no necesitaríamos tener siempre amigos cerca...

Pero, sin ningún tipo de duda, la gran novedad es que, aparte de nuevos Level Pack, Team Pack y Fun Pack (los tenéis en la página de al lado), también ha llegado el primer Story Pack, con una historia nueva de seis niveles. Una forma de mantener vivo el juego, aunque, como con muchos sets de LEGO, el precio puede resultar algo elevado.

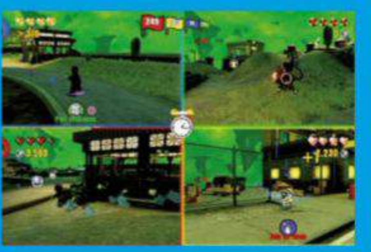
¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? SÍ

LEGO Dimensions sigue creciendo a lo alto y a lo ancho, incorporando nuevos modos y packs de todo tipo. A poco que te guste alguna licencia (Misión: Imposible, Harry Potter...), podrás pasar un buen rato en sus niveles y mundos temáticos. Eso sí, como te gusten todos, ve preparando la cartera...



LEGO DIMENSIONS - AÑO 2 - PRIMERA OLEADA



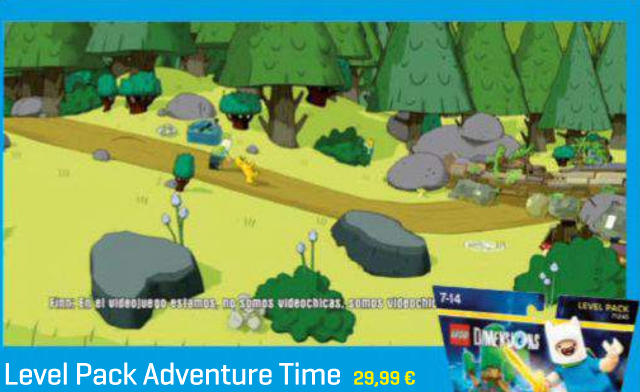






Story Pack Ghostbusters 44,95 €

Es el primero de su especie, un pack que añade seis niveles que recrean la nueva película de Cazafantasmas (con puzles, momentos de conducción, mucho humor y acción). La caja incluye la figura de Abby y el Ecto-1 (3 en 1), y más de 200 piezas con las que podrás crear el viejo restaurante de Zhu para adornar el portal. Y no sólo eso, también desbloquea un nuevo mundo de aventura, una Arena de Batalla...



Level Pack Adventure Time 29,99 €

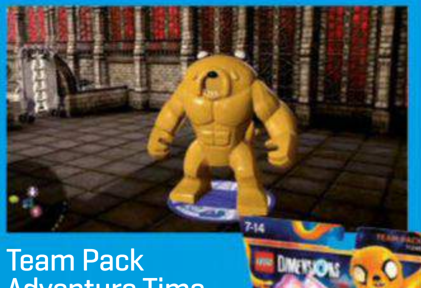
Hora de Aventuras es la licencia más llamativa del arranque del "Año 2". Su nivel da para 45-60 minutos de juego y, en él, aparecen conocidos personajes de la serie. La figura da acceso a su mundo abierto, a una Arena de Batalla...





L. P. Mission Impossible 29,99 €

Otros 50 minutos de juego para un nivel protagonizado por Ethan Hunt, su deportivo y su moto. No faltan los puzles, los momentos que parodían con humor las pelis... ni el acceso a su mundo abierto y la arena de batalla.

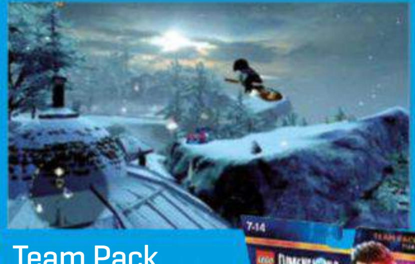




Team Pack Adventure Time

24,95 €

Jake, Beemo, la princesa Bultos y su vehículo son los reclamos de este pack.



Team Pack Harry Potter

24,95 €

Harry, Voldemort o el expreso de Hogwarts te permitirán acceder a su mundo de magia.



Fun Pack The A-Team 19,95 €

Es el pack que más apela a la nostalgia. Mr. T y su mítica furgoneta te esperan para desbloquear el mundo de aventura del Equipo A.







Los Señores de Hierro es la cuarta expansión de *Destiny*. También ha salido a la venta una nueva edición del juego con todas las expansiones, llamada *Destiny: La Colección*.



PS4 | Xbox One 29,99 €

Los Señores de Hierro

Dos años después de su lanzamiento, el exitoso juego de Bungie sigue estando de actualidad con esta nueva expansión cargada de contenidos.

Desde que *Destiny* salió a la venta en 2014, no ha dejado de recibir actualizaciones y contenidos de todo tipo, que han ampliado y perfeccionado su deliciosa experiencia de disparos online en primera persona. *Los Señores de Hierro* es la cuarta expansión, tras el buen sabor de boca que dejaron las anteriores: *La Profunda Oscuridad, La Casa de los Lobos* y, sobre todo, *El Rey de los Poseídos*.

La nueva campaña de *Los Señores de Hierro* nos lleva a las Tierras Pestíferas, una nueva zona cercana al Cosmódromo que lleva siglos en cuarentena. Aquí, y bajo el mando de Lord Saladino, debemos enfrentarnos a una nueva facción de Demonios caídos, conocidos como los simbiontes. Estos enemigos utilizan una tecnología muy poderosa llamada SIVA, gracias a la cual son capaces de transformarse en seres peligrosísimos.

Aunque esta nueva campaña es un poco corta (dura unas dos horas), los contenidos que añade *Los Señores de Hierro* van mucho más allá: una nueva incursión, un nuevo asalto, nuevas armas y equipamiento, nuevos mapas para el modo Crisol, etc.

Por otra parte, es importante señalar que, a diferencia de las anteriores expansiones, *Los Señores de Hierro* sólo está disponible para PlayStation 4 y Xbox One (por lo que no podréis jugarla si tenéis la versión de *Destiny* para PS3 o Xbox 360). Además, para jugarla, es necesario haber adquirido también las anteriores expansiones.

Si aún no tenéis *Destiny*, puede que os interese saber que, con motivo de la llegada de este nuevo DLC, Activision ha lanzado una nueva edición para PS4 y Xbox One (física y digital) bautizada como *Destiny: La Colección*, que incluye el juego y sus cuatro expansiones.

VALORACIÓN: Esta expansión añade muchos contenidos, pero no aporta tanto a la experiencia de *Destiny* como *El Rey de los Poseídos*... y su precio es bastante elevado. Si no tienes el juego, *La Colección* es una buena opción.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY - SPIRIT OF JUSTICE

Turnabout Time Traveler

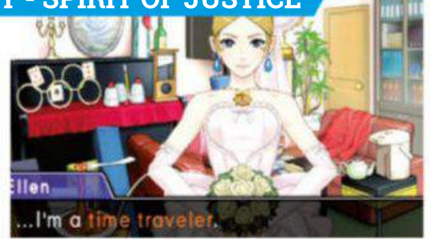
3DS 5,99 €

Tras los cinco episodios de la aventura principal, este capítulo adicional, que dura entre cinco y diez horas, nos sumerge en un nuevo y fascinante caso.

Larry Butz, el alocado amigo de la infancia de Phoenix que ha aparecido en anteriores entregas, llega a nuestra agencia de abogados y nos presenta a Ellen Wyatt, una chica acusada de asesinato que asegura haber viajado en el tiempo. El fiscal de este caso no es otro que Miles Edgeworth.

Por otra parte, también hay disponibles otros dos DLC con historias más cortas (a 3,99 euros cada uno): los *Asinine Attorney*, protagonizados por Phoenix Wright y Apollo Justice, respectivamente.

VALORACIÓN: Un episodio lleno de diversión y con grandes personajes, a la altura de los capítulos de la aventura principal de *Spirit of Justice*.









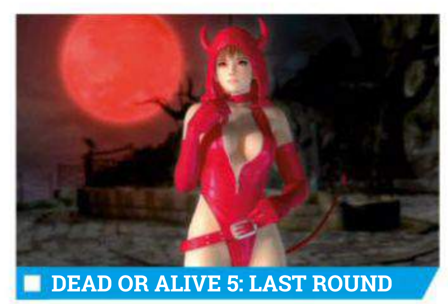
LEGO SW: EL DESPERTAR DE LA FUERZA

Supervivencia de Poe

PS4 | One | Wii U | PC | PS3 | 360 | 3DS | Vita 2,99 €

Lucha por la supervivencia de Poe es el primer pack de nivel de pago, y narra cómo sobrevivió Poe Dameron en Jakku y volvió sano y salvo a la base de la Resistencia. Además, también han salido nuevos packs de personajes jugables, basados en las series animadas "Star Wars Rebels" y "Las Guerras Clon".

VALORACIÓN: Su punto fuerte es asistir a acontecimientos que no salieron en la peli.



DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND

Trajes de Halloween

PS4 | Xbox One | PC 1,99 € cada uno

Siguiendo con lo que ya es una tradición anual en *Dead or Alive*, llegan nuevos trajes inspirados por la temática de Halloween para 35 personajes de la versión *Last Round* (se excluye Mai Shiranui, que se incorporó hace poco al plantel). Por cierto, también han salido trajes de Halloween para *Street Fighter V*.

VALORACIÓN: Puede estar bien para algún traje suelto, pero comprar todos es carísimo.



FORZA HORIZON 3

Paquetes de coches

Xbox One | PC 9,99 € / 6,99 €

Desde el lanzamiento del juego el pasado septiembre y hasta marzo, hay planeados DLC mensuales que van a ir ampliando gradualmente la cantidad de coches. Ya están disponibles el de septiembre (*Motorsport All-Stars*) y el de octubre (*The Smoking Tire*), que añaden diez y siete coches, respectivamente.

VALORACIÓN: Gran variedad. Hay pase de temporada para los DLC de octubre a marzo.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 30 de septiembre. Datos cedidos por GFK.

Cuatro simples días le bastaron a *FIFA 17* para encabezar la lista de ventas. El juego de EA acumula ya más de 200.000 copias sólo aquí, una cifra con la que la mayoría de títulos no pueden ni soñar.

JUEGOS

1	**FIFA 17**	PS4
2	**FIFA 17: Deluxe Edition**	PS4
3	**World of Warcraft: Legion**	PC
4	**NBA 2K17**	PS4
5	**PES 2017**	PS4
6	**FIFA 17**	PS3
7	**Grand Theft Auto V**	PS4
8	**FIFA 17**	Xbox One
9	**Dragon Quest VII: Fragmentos de...**	3DS
10	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4

PLATAFORMAS



PS4	1 **FIFA 17** 2 NBA 2K17 3 PES 2017 4 Grand Theft Auto V 5 Call of Duty: Black Ops III
Xbox One	1 **FIFA 17** 2 Forza Horizon 3 3 ReCore 4 NBA 2K17 5 PES 2017
PS3	1 **FIFA 17** 2 PES 2017 3 Grand Theft Auto V 4 FIFA 16 5 NBA 2K17
Xbox 360	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 PES 2017 4 FIFA 16 5 NBA 2K17
Wii U	1 **Minecraft** 2 Mario y Sonic en Río 2016 3 LEGO Dimensions 4 New Super Marios Bros U 5 Call of Duty: Black Ops II
3DS	1 **Dragon Quest VII** 2 Yo-Kai Watch 3 Mario y Sonic en Río 2016 4 Tomodachi Life 5 Pokémon Rubí Omega
PS Vita	1 **God Eater 2: Rage Burst** 2 Minecraft 3 LEGO Marvel: Vengadores 4 LEGO Star Wars: El despertar... 5 Call of Duty: Black Ops Declas.
PC	1 **World of Warcraft: Legion** 2 Los Sims 4 3 World of Warcraft 5.0 4 FIFA 17 5 Overwatch

En **otros países**

JAPÓN

Del 12 al 18 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Tras una larga espera, *Persona 5* colocó 340.000 copias en su primera semana, contando tanto la versión de PS4 como la de PS3.

1. **Persona 5** PS4
2. Persona 5 PS3
3. PES 2017 PS4
4. PES 2017 PS3
5. Yo-Kai Watch 3DS

REINO UNIDO

Del 11 al 17 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

FIFA 17, con su tratamiento de la Premier, está arrasando a *PES* en las Islas, pero el juego de Konami aprovechó su pronta salida para ganar ventas.

1. **PES 2017** PS4
2. BioShock: The Coll. PS4
3. NBA 2K17 PS4
4. BioShock: The Coll. One
5. NBA 2K17 Xbox One

EE.UU.

Del 11 al 17 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Estados Unidos tiene tres ligas deportivas con enorme tirón (NBA, NFL y NHL), y todas están representadas en esta lista.

1. **NBA 2K17** PS4
2. NBA 2K17 Xbox One
3. Madden NFL 17 PS4
4. NHL 17 PS4
5. Madden NFL 17 Xbox One

VUESTROS **FAVORITOS**



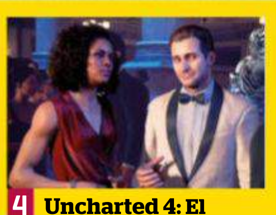
1 **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



2 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



3 **Grand Theft Auto V**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



4 **Uncharted 4: El desenlace del ladrón**
PS4



5 **Assassin's Creed IV: Black Flag**
PS4 - One - PC - PS3 - 360

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1 **Forza Horizon 3** Xbox One - PC	2 **NBA 2K17** PS4 - Xbox One - PC	3 **PES 2017** PS4 - Xbox One - PC	4 **FIFA 17** PS4 - Xbox One - PC	5 **Gears of War 4** Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	95 / 100 “Es el mejor juego de conducción en mundo abierto que existe”	93 / 100 “Visual Concepts ha vuelto a beber de la poción secreta de Michael Jordan”	85 / 100 “Es como Ronaldo Nazario: su clase es la de un fenómeno, pero debería cuidarse más”	91 / 100 “El 'Bicho' ha vuelto por sus fueros con una entrega que tiene fichajes de entidad”	95 / 100 “Es el inicio de una nueva saga, y no se podría haber llevado a cabo de mejor forma”
IGN Web líder en Reino Unido	9,5 / 10 “Una lección para los arcades de mundo abierto, aún mejor que sus predecesores”	8,9 / 10 “Otra entrega sólida como una roca, con mejoras en el dribbling y en el sistema de tiro”	9,5 / 10 “El control, la IA y su gran online hacen de PES 2017 un gran juego de fútbol”	8,4 / 10 “PES está por delante, pero El Camino le aporta algo único y gratificante”	9,2 / 10 “Similar a la trilogía original, es un título que te tendrá siempre con la sonrisa en la cara”
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 “Es un deleite: el mejor juego de coches de la generación y el mejor Forza de todos”	9,5 / 10 “Ningún juego llega a su nivel dentro de los simuladoresdeportivos: es imprescindible”	9,25 / 10 “No es perfecto, pero el control es tan natural que te hace meterte en la pantalla”	8,75 / 10 “El Camino no es perfecto y presenta flaquezas, pero sí es un buen comienzo”	9,25 / 10 “Marca el regreso de la saga Gears of War a la buena senda y es un deleite continuo”
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 “Playground confirma el estatus de Horizon como una saga para todos los públicos”	9 / 10 “Ojalá todos los deportes tuvieran el mismo tratamiento que el baloncesto aquí”	8 / 10 “El online padece de importantes problemas de conectividad y de latencia”	9 / 10 “Su mayor cambio no se nota demasiado, pero sí los pequeños retoques realizados”	7 / 10 “Tiene los mejores modos multijugador de la saga, pero la campaña es floja”
EDGE Revista líder en Reino Unido	9 / 10 “Es una celebración del placer universal de conducir coches por sitios increíbles”	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	36 / 40	- / 40	37 / 40	- / 40	- / 40
NOTA MEDIA	92	92	89	88	87

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



1 Final Fantasy XV

Falta poco para saber si Square ha logrado devolver a su saga estrella al firmamento que le corresponde.

FECHA 29 de noviembre



2 The Last Guardian

Va a haber que esperar mes y medio más de lo previsto, pero la anhelada obra de Fumito Ueda sale este año.

FECHA 7 de diciembre



3 Resident Evil 7

Capcom ha reinventado su survival horror y muchos se mueren de ganas por ver cómo es el miedo del futuro.

FECHA 24 de enero



4 Horizon: Zero Dawn

Guerrilla Games está ya en la recta final del desarrollo de esta ambiciosa aventura.

FECHA 1 de marzo



5 Legend of Zelda: Breath of the Wild

Otra saga que se reinventará en unos meses será la de Link, aún sin fecha oficial.

FECHA 2017



6 **Dragon Age Inquisition**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



7 **Call of Duty: Advanced Warfare**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



8 **Battlefield 4**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



9 **XCOM: Enemy Unknown**
PS3 - Xbox 360 - PC



10 **Disney Infinity 3.0**
PS4 - One - Wii U - PC - PS3 - 360

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

JUEGOS DE MAFIOSOS

Ser el malo de la película puede tener cosas muy positivas, en forma de historias y diversión, así que son muchas las aventuras que han echado mano del crimen organizado para dar el golpe.



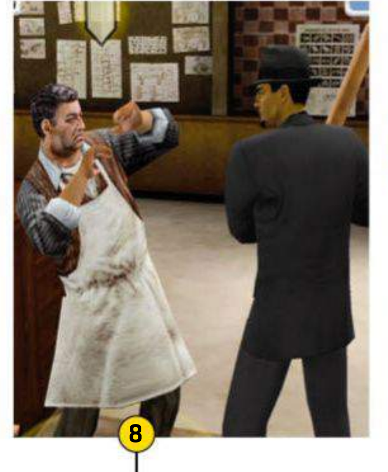
10



6



9



8



7

10

Scarface: The World is Yours

Planteado a partir de un final alternativo de la película "El precio del poder", este juego estaba protagonizado por Tony Montana, el mafioso cubano al que encarnó Al Pacino. Ambientado en la Miami de los años 80, debíamos reconstruir su imperio de la droga, echándole "bolas", blanqueando, insultando...

- **CONSOLA** PS2, Xbox y PC
- **COMPAÑÍA** Vivendi
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 182** 91

9

True Crime: Streets of LA

Donde hay mafiosos, también hay agentes del orden, y este juego estaba protagonizado por un expolicía, Nick Kang, que se unía a un cuerpo de élite para acabar con las mafias chinas y rusas de Los Ángeles. La recreación de la ciudad era genial, igual que el uso de las artes marciales, al más puro estilo Jackie Chan.

- **CONSOLA** PS2, Xbox, GC y PC
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 147** 92

8

El Padrino

Hablar de mafiosos es hablar de "El Padrino". Este juego tomaba muchas de las escenas de la película, pero integrando en ellas a Aldo, un nuevo personaje, que era el que manejábamos. Se ambientaba en la Nueva York de 1945 y daba mucha importancia al control de negocios y a las venganzas contra los enemigos de la familia Corleone y del Don.

- **CONSOLA** PS2, Xbox, 360, PS3...
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 174** 90

7

The Getaway

En pleno auge del sandbox, Sony hizo el suyo propio, con aspectos muy identificativos, como la ambientación en Londres (apenas hay títulos del género que transcurran en Europa) y el uso de coches reales. Contaba con dos protagonistas, un antiguo atracador de bancos y un vigilante, que debían acabar con el gran capo de la ciudad.

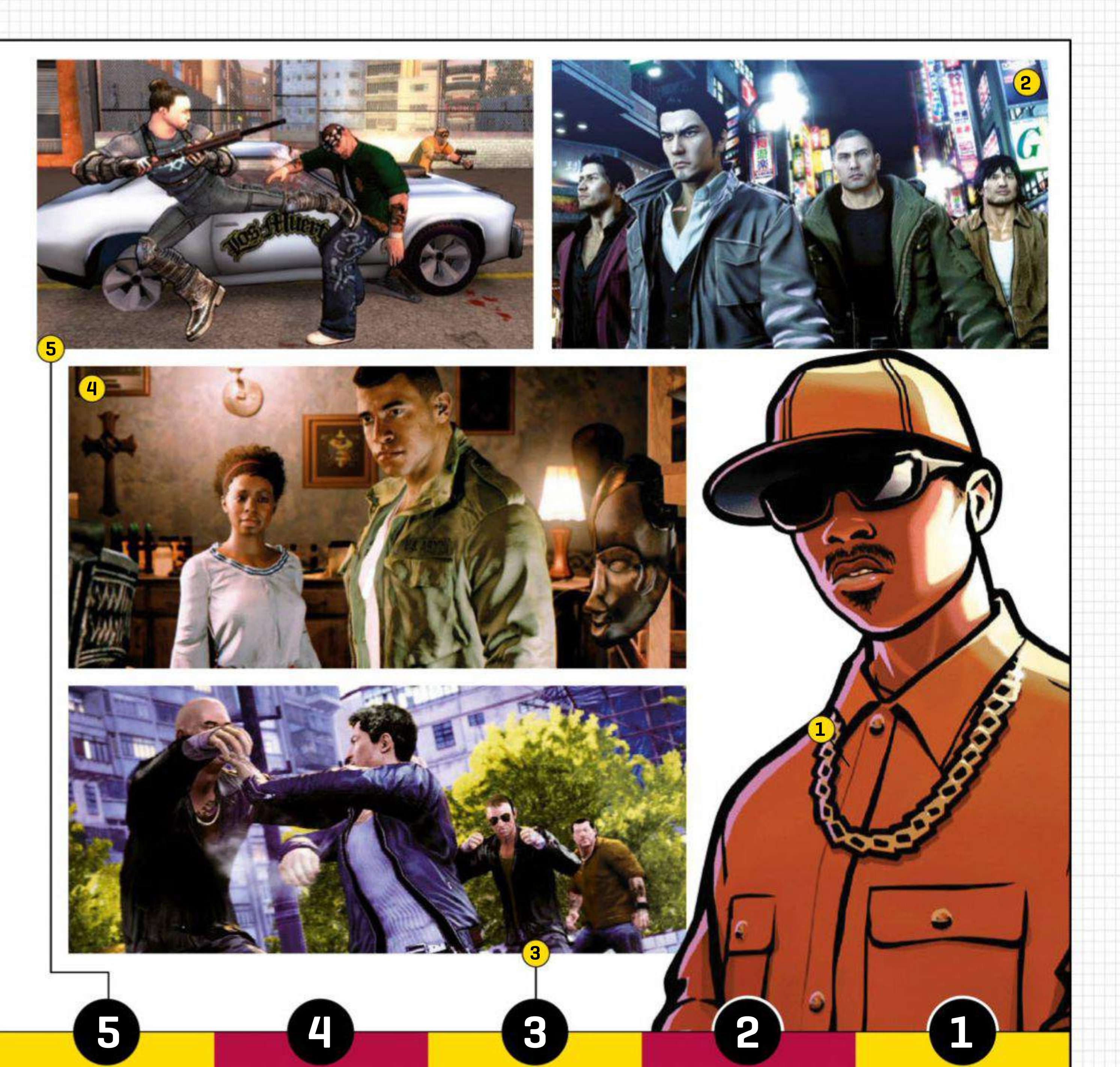
- **CONSOLA** PS2
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 135** 92

6

Saints Row: The Third

Convertidos en celebridades, los Saints debían defender su estatus frente a otras bandas mafiosas en este disparatado sandbox. Ambientado en la ciudad de Steelport, el juego ofrecía una gran personalización, así como armas de lo más estrambóticas, como un consolador gigante.

- **CONSOLA** PS3, 360 y PC
- **COMPAÑÍA** THQ
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 243** 92



5 Crackdown

Como en *True Crime*, aquí abrazamos la ley, en la piel de un agente mejorado genéticamente que combate a las tres familias mafiosas de Pacific City. Su principal aspecto diferenciador son los poderes del protagonista, que podemos mejorar y que le permiten saltar edificios, levantar vehículos...

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 186** 86

4 Mafia III

Ambientado en la Nueva Orléans del convulso 1968, este sandbox nos pone en la piel de Lincoln Clay, un veterano de Vietnam que quiere vengarse de la mafia italiana, que lo ha traicionado. Tiene fallos técnicos, pero su narrativa, su contexto histórico y su BSO lo convierten en un potencial juego de culto. El tiempo dará o quitará razones...

- **CONSOLA** PS4, Xbox One y PC
- **COMPAÑÍA** 2K Games
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 304** 82

3 Sleeping Dogs

Iba a ser la tercera entrega de *True Crime*, pero Activision desechó el proyecto y fue a parar a manos de Square Enix. Ambientado en Hong Kong, el juego estaba protagonizado por Wei Shen, un policía que debía infiltrarse en las tríadas para desmantelarlas desde dentro. La genial historia o el sistema de combate están al alcance de pocos sandbox.

- **CONSOLA** PS3, 360, PC, PS4 y One
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 252** 85

2 Yakuza 5

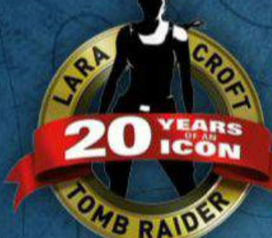
Ninguneada como pocas, la saga de mafiosos de Sega es una de las mejores de la historia. Esta entrega es la mejor de todas, gracias a sus cinco protagonistas, con Kazuma Kiryu a la cabeza, y a su desarrollo en varias ciudades de Japón. El guión es digno de una película, la variedad de minijuegos es genial, los combates son brutales...

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 294** 93

1 GTA San Andreas

Casi toda esta lista podría estar copada por todas las entregas de *Grand Theft Auto* desde *GTA III*, pero, para no acaparar, nos hemos quedado sólo con la mejor. La liada que montó Carl "CJ" Johnson en Los Santos, San Fierro y Las Venturas quedará para los anales de la historia. Rockstar creó un gigantesco mundo, lleno de actividades.

- **CONSOLA** PS2, Xbox, PS3, 360...
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 159** 97



LARA CROFT TOMB RAIDER CUMPLE 20 AÑOS

Por Francisco Javier Cabal

Más de 42 millones de copias vendidas entre sus aventuras (pelis, novelas y récords Guiness aparte) avalan a Lara Croft, el icono que marcó a varias generaciones de jugadores...

Core Design, un visionario estudio británico, alcanzó su máxima popularidad en la época del Commodore Amiga, donde gestó juegos como *Rick Dangerous* o *Chuck Rock*, dos joyas que lo convirtieron en referente de esta plataforma. Pero nada se podía asemejar a lo que iba a surgir a finales de 1994, cuando un joven diseñador gráfico de Core, llamado Toby Gard, dio los últimos toques a *BC Racers*, un juego de carreras para Sega CD ambientado en la prehistoria (y que que usaba como reclamo a personajes de *Chuck Rock*, la licencia más exitosa de la compañía hasta ese momento). Concluido ese trabajo, Toby comenzó a planificar un nuevo juego de aventuras en un entorno tridimensional, teniendo como protagonista a una especie de Indiana Jones. El proyecto no convenció a uno de los fundadores de Core Design, Jeremy Smith, quien argumentó que el personaje principal no tenía atractivo... y rechazó la idea. Gard no se desanimó y replanteó el personaje principal, convirtiéndolo al género femenino en base a dos ideas. La primera la determinó la forma de la silueta de una mujer, que pensó que sería mas fácil de diseñar, mientras que la segunda fue el resultado de observar cómo sus compañeros de trabajo preferían personajes femeninos en las partidas que jugaban a *Virtua Fighter*, el juego de lucha poligonal de Sega.

¿Laura Cruz o Lara Croft?

Gard se inspiró en el aspecto de la cantante Neneh Cherry y el físico de la protagonista del comic "Tank Girl", realizando diferentes modelos, pero siempre con estos dos personajes como referentes. Así, finalmente, y después de desechar varias ideas, se apostó por una mujer de aspecto sudamericano con una larga trenza oscura y de nombre Laura Cruz. A Jeremy Smith seguía sin gustarle la protagonista, »

20 AÑOS REPLETOS DE AVENTURAS



TOMB RAIDER
- SS / PSX / PC
- 25/10/1996

Lara Croft es contratada por Natla Technologies para encontrar el Scion.



TOMB RAIDER II
- PSX / PC
- 31/10/1997

La entrega con más éxito de la serie coincidió con la despedida de Toby Gard, creador de Lara, por desacuerdos con Eidos.



TOMB RAIDER III LAS AVENTURAS DE LARA CROFT
- PSX / PC
- 21/11/1998

Uno de los títulos más complicados de la saga, donde visitamos sitios como el Área 51.



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION
- PSX / PC
- 18/6/1999

Compuesto por treinta niveles, que había que revisitar. Es el juego más largo de la serie.



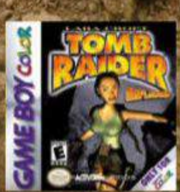
TOMB RAIDER
- Game Boy Color
- 12/6/2000

Aprovechando el éxito del que gozaba la portátil de Nintendo, Lara se embarcó en esta difícil entrega en dos dimensiones.



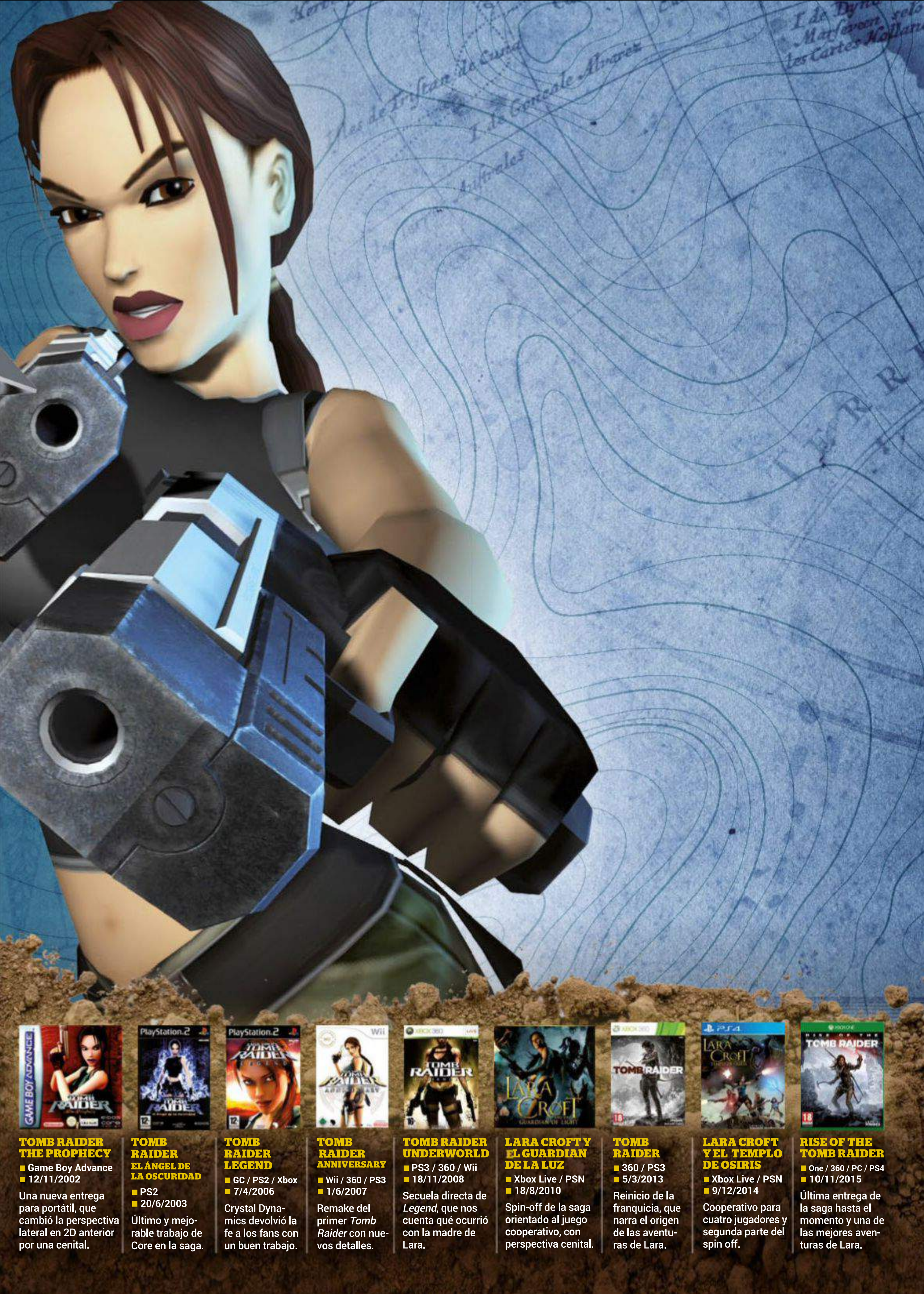
TOMB RAIDER CHRONICLES
- PSX / DC / PC
- 17/11/2000

La entrega con menos duración de la saga llevaría la calidad gráfica a otro nivel, gracias a la versión para Dreamcast.



TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD
- Game Boy Color
- 25/6/2001

Secuela del primer título para GBC, que supuso un paso atrás técnicamente.



TOMB RAIDER THE PROPHECY
- Game Boy Advance
- 12/11/2002

Una nueva entrega para portátil, que cambió la perspectiva lateral en 2D anterior por una cenital.

TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
- PS2
- 20/6/2003

Último y mejorable trabajo de Core en la saga.

TOMB RAIDER LEGEND
- GC / PS2 / Xbox
- 7/4/2006

Crystal Dynamics devolvió la fe a los fans con un buen trabajo.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
- Wii / 360 / PS3
- 1/6/2007

Remake del primer *Tomb Raider* con nuevos detalles.

TOMB RAIDER UNDERWORLD
- PS3 / 360 / Wii
- 18/11/2008

Secuela directa de *Legend*, que nos cuenta qué ocurrió con la madre de Lara.

LARA CROFT Y EL GUARDIAN DE LA LUZ
- Xbox Live / PSN
- 18/8/2010

Spin-off de la saga orientado al juego cooperativo, con perspectiva cenital.

TOMB RAIDER
- 360 / PS3
- 5/3/2013

Reinicio de la franquicia, que narra el origen de las aventuras de Lara.

LARA CROFT Y EL TEMPLO DE OSIRIS
- Xbox Live / PSN
- 9/12/2014

Cooperativo para cuatro jugadores y segunda parte del spin off.

RISE OF THE TOMB RAIDER
- One / 360 / PC / PS4
- 10/11/2015

Última entrega de la saga hasta el momento y una de las mejores aventuras de Lara.



LA EVOLUCIÓN VISUAL DE UN ICONO

La evolución tecnológica ha ido mejorando en cada entrega el físico y los detalles de Lara, hasta alcanzar un aspecto cada vez más realista.

» pero, al final, se autoconvenció viendo que era posible que el personaje femenino atrajera al género masculino al juego.

Core Design también puso algún "problemilla" porque no le gustaba el nombre elegido para ella, pues buscaba algo que fuese fácil de pronunciar en inglés americano. Este inconveniente se solucionó de manera muy sencilla: con una guía telefónica inglesa. Gracias a ella, se decantaron por Lara Croft, cambiando así el origen del personaje y su biografía. La base de *Tomb Raider* ya estaba casi definida, pero aún faltaba un detalle que marcaría para siempre el aspecto de Lara... Probando, Toby Gard aumentó los pechos de la arqueóloga un 121%, guardando los cambios en el modelo sin darse cuenta. Al día siguiente, el equipo vio esa voluptuosidad y le hizo tanta gracia que se decidió mantenerla.

Por fin, a finales de agosto de 1996, se ponía a la venta *Tomb Raider* para Sega Saturn (un mes después, llegaron las versiones para PSX y PC), recibiendo grandes notas por parte de la prensa especializada, que alabó su calidad gráfica y su jugabilidad, aunque criticó momentos puntuales de gran dificultad y un método de control denominado "tanque", en el que se usaba izquierda o derecha para determinar la dirección y adelante o atrás para ejecutar el movimiento. Aun con sus problemas, *Tomb Raider* fue un tremendo éxito que nadie esperaba en Core, ni tan siquiera su distribuidora Eidos, por lo que, rápidamente, se pusieron manos a la obra con su continuación.

Lara se queda huérfana

La planificación de la segunda entrega de *TR* comenzó con la marcha de Toby Gard de Core Design —por discrepancias con el desarrollo—, dado que la compañía quería mas acción, pero Gard se oponía, al considerar a Lara sólo una arqueóloga, y no una guerrillera. Aun con esta

SE BUSCAN MODELOS

La popularidad de Lara Croft llevó a Eidos a buscar modelos de carne y hueso para representar a su estrella virtual. Éstas fueron las elegidas:

1 NATHALIE COOK
■ 1996
Fue contratada por Eidos cerca de seis meses después del lanzamiento de *TR*, para promocionar el juego en el ECTS.

2 VANESSA DEMOUY
■ 1997
Su papel fue promocionar *Tomb Raider Gold* y *TR 2* en Francia. Es la modelo que menos ha durado en el papel de Lara Croft.

3 RHONA MITRA
■ 1997
Elegida para interpretar a Lara promocionando *TR 2*, es en la actualidad actriz y ha participado en varias películas famosas.

4 NELL MCANDREW
■ 1998
Más famosa por su desnudo en Playboy (por el que Eidos la "despidió") que por representar a Lara en *Tomb Raider 3*.



Desde la primera entrega, el aspecto de Lara Croft ha sido una de las parcelas donde más esfuerzo han puesto los grafistas y los animadores de la saga. El modelo original apenas tenía texturas y carga poligonal, y sus movimientos eran algo ortopédicos (las herramientas usadas fueron Blender, 3D Studio Max...), hasta llegar al actual, con un físico y una animación más realistas (pelo incluido), gracias al motor propio Crystal Engine.

TOMB RAIDER TUVO UN TROPIEZO EN PS2 QUE PUSO LA SAGA EN PELIGRO

sensible baja, Eidos aumentó el presupuesto para la secuela y se mantuvo la decisión de añadir más acción al desarrollo, junto con entornos más grandes, un control exigente pero más accesible... aunque sin alejarse mucho de la fórmula. Estas pautas se mantuvieron en las entregas posteriores, con alguna novedad reseñable —como la pérdida de linealidad en *TR 4,* que nos obligaba a revisitar los niveles y que fue el capítulo más largo de la saga—.

La popularidad de Lara a estas alturas se había disparado y había ido más allá de los videojuegos: se fue de gira con U2 (como personaje virtual), protagonizó un spot de Seat para varios de sus modelo, e incluso hizo un cameo en la serie "Compañeros" de Antena 3 (bueno, lo hizo la modelo Lara Weller).

El declive de Lara comenzó con su debut en PlayStation 2. *El Ángel de la Oscuridad* fue un título que sufrió un largo desarrollo y que estuvo plagado de malas decisiones. A pesar de tener algunas buenas ideas para la saga, tuvo diversos fallos de programación que lastraron la aventura y la condenaron al fracaso. Esta situación llevó a Eidos (que, a esas alturas, ya era la propietaria de los derechos de *TR*) a tomar decisiones drásticas, como quitar a Core el control de la saga, para entregárselo a Crystal Dynamics y volver a contratar a Toby Gard como consultor crea- »

5 LARA WELLER
■ 1999
La más desconocida, pues apenas contó con promoción. Apareció en la serie "Compañeros".

6 LUCY CLARKSON
■ 2000
Pasó un casting y fue elegida entre 16.000 aspirantes a Lara, a la que dio vida promocionando *TR 5.*

7 ELLEN ROCCHE
■ 2000-2001
Tampoco es reconocida como modelo oficial, aunque promocionó *TR 3* y la primera película.

8 JILL DE JONG
■ 2002
Tuvo que cargar con las malas críticas del juego que promocionó, *TR y el Ángel de la Oscuridad.*

9 KARIMA ADEBIBE
■ 2006-2007
Eidos se encargó de adiestrarla para ser Lara, promocionando *TR Legend* y *Anniversary.*

10 ALISON CARROLL
■ 2008
Esta gimnasta profesional fue la última modelo como tal, elegida para promocionar *TR Underworld.*

11 CAMILLA LUDDINGTON
■ 2012-2016
Esta actriz inglesa es la cara y voz de la actual Lara. Tiene prohibido por contrato disfrazarse de ella.

LAS RELIQUIAS, EL OSCURO OBJETO DE DESEO DE LARA



1 SCION. Artefacto de tecnología atlante que puede dar al portador más poder que el que tiene Dios. Es el objetivo en el primer *Tomb Raider.*

2 DAGA DE XIAN. Cuenta la leyenda que aquél que tenga el valor de clavársela en el corazón tendrá la fuerza del dragón. Aparece en *Tomb Raider 2.*

3 IRIS. El Iris aparece en *TR Chonicles* y puede ser usado para teletransportarse, como podemos ver en el juego.

4 EXCALIBUR. Mítica espada del rey Arturo que fue hecha pedazos y sus trozos, esparcidos. Teníamos que reunirlos en *Tomb Raider Legend.*

5 MJÖLNIR. El martillo de Thor, dios nórdico del trueno. Puede usarse como arma en *Tomb Raider Underworld.*

» tivo para trabajar en los siguientes capítulos. El primer título de esta nueva etapa fue *Tomb Raider Legend*, que se centró en el pasado de Lara y la desaparición de su madre. Añadió algunos elementos a la saga que se mantuvieron en juegos posteriores, como el uso del gancho (para mover objetos, escalar...) o el uso de vehículos para desplazarnos entre niveles. La saga remontó el desastre anterior y logró unas buenas críticas y ventas. Eso animó a Crystal Dynamics a preparar un remake del primer episodio de la saga, *Tomb Raider Anniversary*, que compartió motor gráfico con *Legend*, aunque con modificaciones jugables respecto al original e incorporando nuevos puzles y algunos elementos de *Legend*, como el gancho. Toby Gard apenas colaboró en este remake, aunque sí ejerció varias funciones en la siguiente entrega de la saga...

TR Underworld fue una continuación directa de *Legend* y se encargó de cerrar todos los cabos sueltos que éste dejó abiertos. A pesar de una calidad de texturas bastante pobre para la época y algún problema con la cámara, esta entrega tuvo unas ventas considerables. Este capítulo fue el último distribuido por Eidos, que, el 10 de noviembre de 2009, fue absorbida por Square Enix, cambiando su nombre por Square Enix Europa. Poco después, se hacía pública la marcha de Toby Gard, declarando que ya había tenido suficiente *TR* y que necesitaba explorar otros terrenos.

Un reinicio sólo para adultos

Con la saga ya bajo la dirección de Square Enix, Crystal Dynamics decide volver a reiniciar *Tomb Raider*. Para ello, se centró en la figura de Lara a los veintiún años y en cómo se forjó su carácter en una aventura llena de dureza, que le valió para tener una clasificación para mayores de dieciocho años, por primera vez en la saga, llegando a eliminar escenas como una supuesta violación de Lara por resultar muy violenta y explícita. Se añadieron varias mecánicas jugables nuevas, haciendo hincapié en la supervivencia, como la elección entre acción o sigilo para superar algunas zonas, la búsqueda de coleccionables o la caza, que nos permitían mejorar las habilidades de Lara y su afinidad con las armas. Todas estas novedades se completaban con un mundo semiabierto, compuesto por zonas que se conectaban entre sí y que escondían tumbas y tesoros repartidos por todo el mapeado.

El éxito de este reinicio marcó las líneas maestras para el último capítulo de la saga por ahora, *Rise of the Tomb Raider*, que ha mantenido un desarrollo jugable similar con una gran calidad gráfica y una Lara con un aspecto más adulto, añadiendo nuevas armas y un argumento más complejo. Después de un año de exclusividad en Xbox, este capítulo acaba de aterrizar en PS4, añadiendo el DLC y novedades como una misión compatible con el visor PS VR. Tenéis el análisis en este número.

Pocos personajes de videojuego cumplen veinte años y siguen al pie del cañón como Lara. Ha sufrido altibajos en su carrera, sí, pero siempre ha sabido salir airosa de todas las situaciones, algo que sólo está al alcance de los más grandes. Es un icono del que seguiremos hablando dentro de otros veinte años... ■

CRYSTAL DYNAMICS DIO A LARA UN ASPECTO MÁS FRÁGIL EN EL REBOOT

LARA, TAMBIÉN AL ASALTO DEL MÓVIL



TOMB RAIDER (NOKIA N-GAGE)
■ Diciembre de 2002
Una versión del primer título de la saga para el híbrido teléfono-consola de Nokia. Fue el título más vendido de la plataforma.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
■ Diciembre de 2007
Versión del juego para consola en Java. Un plataformas en 2D.



TOMB RAIDER PUZZLE PARADOX
■ Diciembre de 2006
Juego de puzles influenciado por el sudoku y ambientado en la saga.



TOMB RAIDER LEGEND
■ Diciembre de 2006
Versión 3D para teléfonos móviles del juego para consola.

UN FENÓMENO MÁS ALLÁ DE LA PEQUEÑA PANTALLA

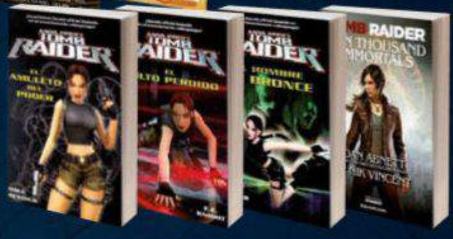
La exacerbada popularidad de Lara la ha llevado a protagonizar incursiones fuera de los videojuegos, saboreando el éxito también en otros medios. Así se ha expandido el universo del juego:



CINE

Lara Croft fue interpretada en el cine en dos ocasiones por Angelina Jolie, gracias a su parecido físico. En la actualidad, y después del fracaso de la segunda película, se está rondando una nueva versión protagonizada por Alicia Vikander.





CÓMICS

La primera aparición de Lara en forma de cómic fue en el número 1 de Witchblade, de la editorial Top Cow. A partir de ese momento, y debido al éxito del personaje, ha participado en varios crossovers, cómics de un tomo y series.

NOVELAS

Hay un total de cuatro novelas de *Tomb Raider*. Algunas son historias originales y otras continúan y expanden el argumento de los videojuegos. El último libro, por el momento, es "Tomb Raider y los 10.000 inmortales", y es la continuación directa del reboot de 2013. Aún no ha sido traducida al castellano...

LARA, ACAPARADORA DE PORTADAS

La señorita Croft nos ha acompañado varias veces a lo largo de sus veinte años de existencia. Hasta en once ocasiones ha lucido palmito en nuestras portadas, y, a través de nuestras páginas, el español Rodrigo Santos Martín la conoció y se convirtió en el mayor coleccionista de objetos de la saga, con récord Guinness incluido en 2015. ¡Ahí es nada!



TOMB RAIDER UNDERWORLD

■ **Diciembre de 2008**

Otra aventura 3D para móvil, superior en muchos apartados.

TOMB RAIDER (IOS-ANDROID)

■ **Diciembre de 2013**

Adaptaciones de los dos primeros episodios de *Tomb Raider*, con pequeñas mejoras gráficas y un control adaptado para dispositivos móviles que no termina de convencer.



LARA CROFT RELIC RUN

■ **Primavera de 2015**

Juego gratuito de carreras infinitas mezcladas con toques de aventura.

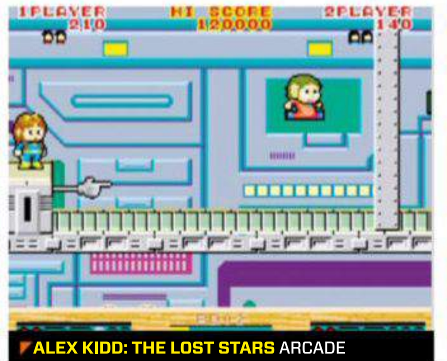
LARA CROFT GO

■ **Agosto de 2015**

Mezcla de estrategia y puzles, es uno de los más exitosos en las plataformas móviles. Fue el mejor juego para móvil de 2015 (en los Game Awards).

El bueno de Alex Kidd se adaptó al formato doméstico, a los salones recreativos e, incluso, protagonizó carreras de bicicletas.


ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD MARK III/MS



ALEX KIDD: THE LOST STARS ARCADE



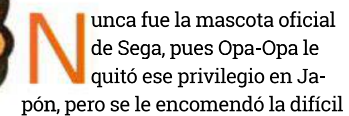
ALEX KIDD BMX TRIAL MARK III

AÑOS 1986-90 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** MS / MD / Arcade

ALEX KIDD

UN CHICO PARA TODO

Nunca fue la mascota oficial de Sega, pues Opa-Opa le quitó ese privilegio en Japón, pero se le encomendó la difícil tarea de protagonizar un juego que vendiera como *Super Mario Bros.* El creador del juego, Kotaro Hayashida, gran admirador de *Dig Dug*, *Zaxxon*, *Pengo* y *Monster Bash*, comenzó a trabajar en Sega en 1983, justo en el momento en que se empezaban a desarrollar juegos para SG-1000, la primera consola de la compañía. *Hustle! Chumy* fue su primera creación, al que siguieron otros clásicos, como *TransBot*, *Pit Pot* o *My Hero*. Pero, en 1985, Sega tenía una obsesión: quería un juego estrella para su recién estrenada Mark III, y el encargo recayó en las manos de Hayashida. Ése fue el detonante del primer *Alex Kidd*, inicialmente planificado como una suerte de Action RPG, bajo el título de *Miracle Land*. Los otros miembros clave del equipo fueron dos futuras leyendas de Sega y del videojuego: la prolífica diseñadora, artista y productora Rieko Kodama (diseñó los personajes) y el insigne compositor Tokuhiko Uwabo.



¡Alex, tenemos que innovar!

Algunas de las nuevas ideas para diferenciarse de Mario fueron dar puñetazos de forma lateral, en vez de hacia arriba, y cambiar la función de los botones en el mando. Hayashida incorporó vehículos, una de las fijaciones que también desarrollaría en *Phantasy Star*. *Alex Kidd in Miracle World* era un juego más ambicioso y variado que *Super Mario Bros.*, aunque menos directo. En él, cohabitaban géneros como las plataformas, la acción o los puzles, y unos inolvidables duelos a piedra, papel o tijera con los jefes finales. Tenía argu-

> *ALEX KIDD* TUVO LA **DIFÍCIL MISIÓN** DE CONVIVIR CON UN MARIO TRIUNFAL

CUATRO AÑOS DE LOCURA

Alex Kidd se enfrentó a plataformas, aventuras, acción, puzles, carreras de BMX, buceo, ninjas y duelos de piedra, papel o tijera.

1986-1987





ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
MARK III / MASTER SYSTEM
Un juego ambicioso, que implementó plataformas, acción y puzles en sus diecisiete escenarios. Master System II lo llevaba instalado de serie.

1986



ALEX KIDD: THE LOST STARS
ARCADE
El *Alex Kidd* de System 16 incluía opción de dos jugadores simultáneos, enemigos tronchantes, catorce fases y una dificultad endiablada.

1987



ALEX KIDD BMX TRIAL
MARK III
Nada mejor para promocionar el mando analógico de Mark III que este juego de bicicletas con perspectiva cenital. Fue exclusivo para Japón.

Por Marcos García @marcostheelf



La versión de Master System de *The Lost Stars* incluye las catorce fases de la máquina original y voces digitalizadas.



ALEX KIDD: THE LOST STARS MARK III / MS

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD MS



ALEX KIDD: HIGH-TECH WORLD MS



ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE MD

mento y ofrecía fases horizontales, verticales, bajo el agua, traicioneros castillos y gran variedad de escenarios. Los mencionados vehículos, la moto Sukopako, un Peticopter de delicioso control y la lancha Suisui salpimentaban su atractivo desarrollo; había tiendas con ítems, el tema principal era muy pegadizo y, además, hacía buen uso de la paleta de color. Eso sí, el juego era puñetero y difícil: ni pila ni passwords, sólo continues a cambio de Baums, la moneda, y mediante truco. ¡Y tenía diecisiete niveles! *Miracle World* vio la luz el 1 de noviembre de 1986 (¡feliz aniversario, Alex!), pero no fue capaz de alcanzar al fenómeno de Nintendo: el parque de consolas era desigual y Sega apenas promocionó el juego.

Su calidad y su carisma no fueron suficientes para convertirle en emblema oficial, al menos en Japón. En Occidente guardamos mejor recuerdo de un mocito pixelado que fue barrido por el vendaval *Sonic* y que ya sólo protagonizó cameos en títulos posteriores de Sega. Nos quedamos con la intensidad de su primer milagro, con una recreativa que fue superada por la versión Master System, con sus carreras en bici y una despedida, que no le correspondía, al más puro estilo *Shinobi*. El resto, mejor olvidarlo. ¡Hasta siempre, Alex!

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 10 AÑO 1992





EL ÚLTIMO TÍTULO DE ALEX KIDD protagonizó una guía en el lejano número 10, de julio de 1992. En ella, se contaba cómo superar las ocho fases, los secretos del juego y algunos consejos para eliminar a los cuatro jefazos. Fue una de las pocas apariciones de la mítica pseudomascota de Sega en la revista, ya que los títulos anteriores de *Alex Kidd* habían salido a la venta mucho antes de nuestro nacimiento en quiosco, así que aquí va nuestro pequeño homenaje retrospectivo al colorista personaje creado por Rieko Kodama.

1987-1989



ALEX KIDD: HIGH-TECH WORLD
MASTER SYSTEM
Alex fue obligado a protagonizar en Europa un juego que no fue creado para él, *Anmitsu Hime*. Una extraña y corta aventura con toques de acción.

1988



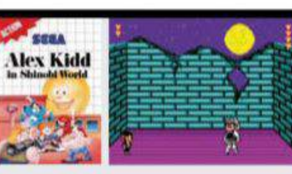
ALEX KIDD: THE LOST STARS
MARK III / MASTER SYSTEM
Dos años después de la coin-op, le tocó el turno a la 8 bits de Sega. Gráficos aún más coloristas, voces digitalizadas y mucho más jugable.

1989-1990



ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE **MEGA DRIVE**
Se intentó repetir el éxito de *Miracle World* en Mega Drive con su secuela, pero no poseía ni su carisma ni su brillantez, y sólo incluía once niveles.

1990



ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
MASTER SYSTEM
Otro juego que no estaba pensado para él se convirtió en su despedida. Temática *Shinobi*, acción pura y muy jugable, pero terriblemente corto...

SG-1000. Salió a la venta el mismo día que Famicom, el 15 de julio de 1983, al precio de 15.000 ¥. Contaba con 1 KB de RAM, 16 KB de RAM de vídeo, 32 sprites simultáneos, 16 colores en pantalla y una resolución de 256x192.

SG-1000

EL EMBRIÓN DE MASTER SYSTEM

Tras demostrar su talento en los salones recreativos, Sega quiso probar suerte con las consolas.

Algo incierto flotaba sobre el universo del videojuego a principios de los 80 que indicaba que no era el mejor escenario para experimentar. Pero a Sega parecía no preocuparle. Con la economía de la compañía seriamente dañada en Estados Unidos, la venta parcial de su patrimonio lúdico a Bally y todo tipo de intrigas comerciales, Sega hizo acopio de sus valores, historia y trayectoria en el ámbito recreativo para introducirse de lleno en el incipiente mercado doméstico japonés. Existía una incógnita más en esta ecuación de riesgo: salir a la venta el mismo día que cierta máquina de la competencia, una tal Famicom. El 15 de julio de 1983, SG-1000 vio la luz, con unas características técnicas similares a ColecoVision y MSX, eso sí, acompañada de su ordenador hermano, el SC-3000. El mismo hardware pero con teclado, puertos de expansión y 1 KB más de RAM que la consola. La competencia iba a ser dura, SG-1000 era menos potente que Famicom y, además, había máquinas rivales de Tomy, Bandai, Epoch, Casio, Takara y Nichibutsu pululando por las tiendas...

En Japón, fue cosa de dos

Nintendo barrió a sus rivales y sólo aguantó, a mucha distancia, eso sí, nuestra SG-1000, que además luchaba en condiciones adversas, al no contar apenas con software de third parties, bloqueadas por la compañía rival. La 8 bits de Sega aguantó gracias a su catálogo exclusivo y, según cuenta la historia, vio cómo su versión ordenador vendía más unidades. Tampoco ayudó mucho que el mando principal, inseparable de la consola, resultara rígido, frágil y falto de respuesta. En 1983, Sega licenció su hardware a Tsukuda Original, que lanzó a la venta la Othello Multivision, un clon de SG-1000 equipado con teclado alfanumérico. Parece que la idea de crear un estándar de hardware tipo MSX también rondó por la cabeza de Sega.

Un año después, cesó la producción de la máquina primigenia y apareció SG-1000 II, con un diseño vanguardista y mandos independientes inspirados en los de Famicom. El impacto comercial fue tan discreto como el de SG-1000 (ambas fueron las consolas menos vendidas de la compañía), pero su bello di-

LOS PERIFÉRICOS

Sega no escatimó a la hora de rodear a sus primeras consolas de accesorios y expansiones.

TECLADO SK-1100
Por si querías "convertir" tu consola SG-1000/1000 II en un ordenador SC-3000. Compatible con Mark III.

CARD CATCHER C-1000
Para jugar con tarjetas My Card en SG-1000/1000 II y SC-3000 necesitabas este adaptador.



TOP 5 SG-1000

Desde 1983 hasta 1987, aparecieron casi 80 juegos oficiales para SG-1000, entre tarjetas, cartuchos y 8 títulos de Tsukuda Original. Además, la compañía Aaronix adaptó varios juegos de MSX a la primera consola de Sega para el mercado taiwanés.



GIRL'S GARDEN
El primer juego de Yuji Naka vendió 40.000 unidades. Papri tenía que "amarrar" a su indeciso novio con flores.



CONGO BONGO
El *Donkey Kong* isométrico de Sega, alias *Tip Top*, fue convertido a SG-1000 bajo una perspectiva en 2D.



WONDER BOY
El primer port doméstico del clásico, en formato My Card, ofrecía cinco fases creadas en exclusiva para SG-1000.



GULKAVE
Shoot'em up horizontal con scroll parallax desarrollado por Compile. Contaba con 30 actos, power-ups y jefazos.



DOKI² PENGUIN LAND
La misión de nuestro pingüino era trasladar un huevo hasta la zona inferior de la pantalla sin romperlo.

seño sentó las bases para la siguiente máquina de Sega. Había que superar a Famicom, y Mark III venía equipada con un hardware más potente. En octubre de 1985, apareció la nueva criatura de Sega, con más RAM, scroll mejorado y el doble de colores y número de sprites en pantalla. Además, incluía ranura para juegos My Card o conexión de periféricos, salida de vídeo RGB y un nuevo port para conectar el FM Sound Unit y disfrutar de un apartado de audio sobresaliente. Pero aparecieron nuevos y viejos fantasmas...Durante los ocho primeros meses, no salieron a la venta cartuchos, sólo tarjetas, hasta la aparición de *Fantasy Zone*; se seguía sin contar con el apoyo de third parties, y el parque de consolas de Nintendo era inalcanzable.

En 1987, Master System llegó a Japón, con módulo FM incluido y conexión para gafas 3D, pero la historia estaba escrita: la guerra en el País del Sol Naciente estuvo perdida desde el primer día. SG-1000 fue una buena consola y mereció mejor destino, pero coincidió con una máquina que cambió el mundo.



MANDOS VARIADOS... Para un segundo jugador, en forma de pad, joystick clásico y hasta volante para disfrutar con *Monaco GP*.

LA EVOLUCIÓN

SEGA NUNCA SE RINDIÓ. Pese a la discreta acogida de la máquina en Japón y a la diferencia de parque instalado respecto a Nintendo, continuó evolucionando su SG-1000 hasta el fenómeno Master System.



1983 SC-3000

SC-3000
El primer ordenador de Sega salió a la vez que SG-1000 (29.800 ¥) con 2 KB de RAM y opciones de expansión. Apareció en negro, blanco y rojo.

SC-3000H
Poco tiempo después, y por 4.000 ¥ más, se podía optar por el modelo con teclado profesional.

PERIFÉRICOS. Los SC-3000 se podían complementar con impresora plotter de cuatro colores, expansión de 64 KB con disquetera y unidad de cassette.



IMPRESORA SP-400

SUPER CONTROL STATION SF-7000



CASSETTE SR-1000

1984 SG-1000 II

El 31 de julio de 1984, apareció la sucesora de SG-1000, con un diseño mucho más atractivo y mandos separables tipo pad.



1985 SEGA MARK III

Octubre de 1985, más RAM, más colores, más sprites y scroll por hardware. Se añaden nuevo puerto y ranura para tarjetas o periféricos.

FM SOUND UNIT.
El YM2413 de Yamaha añadía nueve canales de sonido sintetizado.

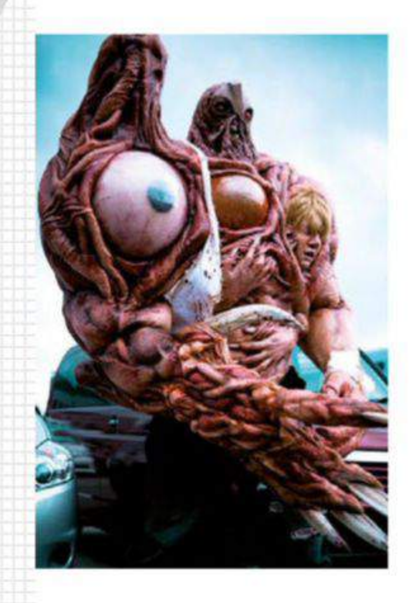
1987 SEGA MASTER SYSTEM

El modelo japonés de la Master es el auténtico todo en uno, con sonido FM incluido, entrada directa para gafas 3D y botón de autofire junto al de pausa.



3-D GLASSES.
Conexión directa a Master System y con adaptador a Mark III.

Yen te responde



"Me habéis pillado dándole los últimos retoques al cosplay que llevaré en Madrid Gaming Experience. Si me veis por los pasillos, que no os dé miedo acercaros a saludar, que todavía no muerdo..."

Yen

Añorando juegos clásicos de Sega

Hola, master Yen. Soy un veterano del mundo de las consolas, usuario de una 360 y una PS4 y que espera que Sega resurja de sus cenizas y vuelva a hacer juegos de sus licencias más famosas. Sobre un par de ellas, te pregunto:

¿Sabes si hay en marcha alguna entrega nueva de la saga *Shinobi*? Es de mis favoritas y creo que está bastante desaprovechada.

Hola, mi joven padawan. Yo también echo de menos varios clásicos de Sega, pero desgraciadamente no parece que la compañía esté por la labor de traernos nuevas entregas de estas sagas. Todo lo más que podemos esperar son reediciones de estos clásicos, en packs como *Sega 3D Classics Collection* para 3DS o *Sega Mega Drive Classic Collection* para PC. Contestando a tu pregunta, no hay por el momento ningún juego en desarrollo de *Shinobi* y, después de las bajas ventas de la última entrega para 3DS, quizás no volvamos a ver al famoso ninja de Sega.



Monster Boy and the Cursed Kingdom. Es considerado el sucesor espiritual de *Wonder Boy* y cuenta con la colaboración del creador de la saga, Ryuichi Nishizawa. Llegará a PS4, One y PC en 2017.



Shinobi 3D. Fue un correcto juego de plataformas y acción, pero que no cumplió las expectativas en ventas. De momento, es la despedida del ninja de Sega.

Y, por último, ¿qué posibilidades hay de volver a ver *Wonder Boy*? Es de los juegos que más me marcaron en mi infancia. Gracias por adelantado, aunque no me contestes.

¿Y por qué no te iba a contestar? Pues para que veas, no sólo te voy a contestar, sino que te voy a dar una buena noticia, y por partida doble, o triple, según prefieras. Hay dos entregas previstas de *Wonder Boy* (que, por cierto, ha cumplido treinta años recientemente). El primero es *Wonder Boy Return*, un remake del primer juego con una estética cartoon que, si no hay retrasos, debería haber llegado a mediados de octubre. También está en desarrollo otro remake de *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, que, de nuevo, usará un estilo gráfico cercano a los dibujos

LA PREGUNTA DEL MES

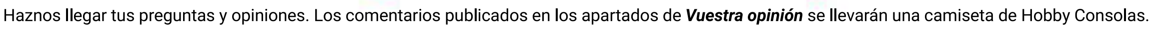
Interesado en sacar partido a PS4 Pro y la resolución en 4K

Después de "hypearme" con la presentación de PS4 Pro, estoy sopesando hacerme con una televisión 4K para aprovechar la potencia de la consola, pero la verdad es que no estoy muy puesto en el tema de imagen. ¿Me podrías echar una mano y ayudarme para elegir un modelo que se adapte bien a la consola? Muchas gracias, amigo.

Sois varios los que habéis escrito interesándoos por una televisión 4K tras el anuncio de PS4 Pro. Creo que aún es pronto para decidirse por algún modelo, y seguro que con la llegada de la consola asistiremos a algún tipo de oferta. Aun así, si estás decidido a comprar una (y ya que no indicas tamaño ni precio), sugiero el modelo de Sony XD8305 (hay versión de 43" y de 49"), que cuenta con una pantalla a 100hz (lo normal es 60hz) y tiene una buena relación calidad-precio.

Jaime Tobal Ortiz





¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en los apartados de ***Vuestra opinión*** se llevarán una camiseta de Hobby Consolas.





Monster Hunter Generations. Ha sido la última entrega de esta saga de acción y rol en llegar a Europa. Dado su éxito en Japón, parece seguro que la veremos por NX...

animados y que, por el momento, no tiene fecha de lanzamiento. Además, si no has tenido suficiente, en enero de 2017, se publicará *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, que es considerado el sucesor espiritual de *Wonder Boy* y que cuenta con la ayuda de Ryuichi Nishizawa, el creador de la saga.

Antonio José López

¿Llega el final de Playstation 3?

Hola, soy un fiel seguidor de la revista y me encantaría que me respondieseis mis dudas.

■ Me encanta la saga *Grand Theft Auto*. ¿Cuando sacarán *GTA VI*?

A ver, yo te creo cuando dices que eres un fiel seguidor de la revista, pero casi seguro que no sueles leer mi sección, porque esta pregunta ya la he contestado varias veces. De todas formas, voy a intentar desarrollar la respuesta un poco más, a ver si queda más claro.

Actualmente, no hay noticias de que Rockstar esté embarcada en el desarrollo de *GTA VI*, y los únicos rumores que hay sobre la compañía apuntan a una continuación de *Red Dead Redemption*. Debes tener en cuenta que pasaron cinco años desde el lanzamiento de *GTA IV* hasta el de *GTA V*, por lo que, mínimo, tendremos que esperar un periodo de tiempo parecido para tener alguna noticia, ¿no crees?

■■ Ya estamos casi en 2017 y la PS3 ya tiene sus añitos. ¿Estamos ante el fin de PS3?

Pues hombre, PS3 ha cumplido su ciclo vital más que de sobra, con casi diez años desde su lanzamiento europeo. Y, viendo cómo ha decaído el ritmo de lanzamientos, parece evidente que está en la recta final de su vida. Eso no impide que su gran catálogo todavía pueda proporcionar muy buenos momentos, y a buen precio, a pesar de que ya no atraiga tantas novedades...

Uncharted 4. Es uno de los mayores éxitos de PS4 y la despedida de Naughty Dog de la saga. Tardaremos mucho tiempo en ver una continuación de las aventuras de Nathan Drake.



■■■ Soy un gran seguidor de los videojuegos de Nathan Drake. ¿Sacarán *Uncharted 5* o Naughty Dog se centrará en una nueva IP?

Ya avisó Naughty Dog que *Unchated 4* sería el último título de la saga que desarrollarían, pero que estaban abiertos a que otro estudio continuase las andanzas de Nathan si veían alguna posibilidad... así que creo que tardaremos mucho tiempo en ver una continuación de *Uncharted*. Sobre lo de centrarse en una nueva IP, los rumores apuntan a que están desarrollando *The Last of Us 2*, aunque el estudio se "dividió" en dos y quizá una de las partes esté trabajando en una sorpresa...

■■■■ ¿Qué juegos me recomiendas para PS3?

Como no especificas ningún género, te comento algunos de mis favoritos: *Metal Gear Solid 4, Heavy Rain, Demon's Soul, Infamous, la serie Batman Arkham, The Last of Us, Red Dead Redemption, BioShock, God of War 3, Skyrim, Tomb Raider*... Ésos son sólo una pequeña muestra de los títulos que deberías jugar sí o sí.

TRAS **CASI DIEZ AÑOS, PS3** HA CUMPLIDO CON CRECES SU CICLO DE VIDA, Y NOS HA DEJADO TÍTULOS EXCLUSIVOS DIFÍCILES DE OLVIDAR...

VUESTRA OPINIÓN



Un regalo para Hobby Consolas

Iván García González

El año 2016 ha sido movidito para un servidor; no obstante, al contar con unos días de descanso, ganados tras la lucha diaria, me vino la inspiración y me dije: "Dado que mi revista favorita (de las más veteranas) cumplió veinticinco añazos y habiendo superado 300 números (a su vez, este 25 de septiembre es mi aniversario, a falta de un año para los 30), no siendo esto moco de pavo, ¿qué le podría regalar?". Pues un dibujo, hecho a ojo y con cariño, en que muestro a varios redactores/responsables antiguos y actuales (en plan caricatura, emulando el estilo de J.L. Sanz, A. Fernández, Beatriz Leoz y F.L. Frontán), rindiendo homenaje a quienes hicieron posible dicho acontecimiento. A su vez, esto va dedicado al lector de toda la vida, auténtico apasionado de los videojuegos que, como yo, creció siendo fiel seguidor de esta nuestra revista. ¡Gracias, Hobby Consolas, y un abrazo, consolegas!

YEN

Sniff, se me ha caído una lagrimita al vernos tan jóvenes... Cómo pasan los años. Para algunos de la redacción, mejor que para otros (esos cierres interminables...), y tranquilos, que no daré nombres para no herir sensibilidades. Muchísimas gracias por tomarte tu tiempo en el dibujo; aquí queda tu perra inmortalizada en la revista, como pedías. ¡Te lo has ganado!

VUESTRA OPINIÓN



Miedo a lo desconocido

Miguel A. Romero Peral
Parece que ese miedo ancestral que tenemos a lo desconocido se materializa cada vez que un avance tecnológico irrumpe en nuestras vidas y las cambia de tal o cual forma. Nunca faltan los listillos avezados de turno que alzan su voz en contra para criticar y "advertir"a la humanidad del peligro de lo último en tecnología, sea cual sea. La última escabechina la está sufriendo *Pokémon Go*. Me indignan las críticas que está recibiendo la app de Nintendo y, sobre todo, sus usuarios, por parte de algunos que parecen no querer dejar títere con cabeza dentro de la comunidad Pokémon, con frases del tipo: "El mundo está loco", "qué vergüenza, con lo mayor que eres", o a la contra, "no hay quien entienda a la juventud". Es de poco respeto que se critique lo que hace cada cual en su tiempo de ocio, tenga la edad que tenga, llegando al insulto en muchos casos, o a una cosa que quizás ni conocen ni entienden. *Pokémon Go* es una innovadora, divertida y, a mi entender, sana forma de jugar, una más dentro de los videojuegos y que, por suerte, la mayoría hemos sabido valorar positivamente y con respeto.

YEN
¡Es que la gente está loca! ¿Cómo pueden opinar así sobre una de las sensaciones del año, que ha demostrado a los detractores de los videojuegos, una vez más, que son algo mas que "matar"? A ver si dejan de "satanizar" a nuestro entretenimiento favorito de una vez...

» **Me encanta la saga *Monster Hunter*. ¿Crees que sacarán algún *Monster Hunter* en NX?**
Es pronto para decirlo, pero, vista la trayectoria de la saga, con varios capítulos exclusivos para las consolas de Nintendo, yo casi lo daría por hecho.
Black Gamer111

DLC para GTA V y otras "moñadas"

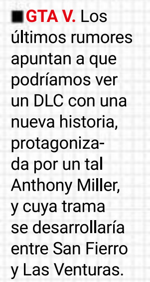
¡Hola, Yen! Te diré que no me preocupa mucho quién seas, salvo que detrás de tu nombre se esconda una hechicera morena, con bastante mal carácter y predilección por un brujo albino. En ese caso, tendría más que preguntas para ti. En fin, dejando atrás las "moñadas" varias, vayamos a lo que nos interesa.

Empiezo mis preguntas por el rey de los sandbox, el grandioso *GTA V*. Llevo tiempo leyendo rumores sobre un posible DLC que ampliaría la historia. ¿Sabes algo de esto? De ser afirmativo, ¿llegaría en un futuro cercano?
¡¡¡Menos mal!!! Alguien a quien no le importa quién soy, aunque, para tu tranquilidad, no soy una hechicera, si bien, a lo mejor, sí un poco albino... y brujo. Pero dejémonos de "moñadas": voy a conjurar tus respuestas. Efectivamente, hay rumores sobre un DLC para *GTA V*, protagonizado por un personaje llamado Anthony Miller y que ampliaría la historia, pero, como todos los rumores en torno a Rockstar, cógelo con pinzas, pero de las de quitar los "pelillos", porque no hay nada confirmado a ciencia cierta. La verdad es que, si pensamos en la vida comercial que tuvieron los dos DLC para *GTA IV*, lo más probable es que haya algo en camino, aunque, por el momento y salvo sorpresa de última hora, parece que habrá que esperar algún tiempo...

Habiendo disfrutado tanto de *The Witcher 3*, al que considero una obra maestra por el respeto que mantiene a la saga original y el mimo con el que la compañía ha tratado a los jugadores, ¿qué crees que está preparando la gente de CD Projekt con *Cyberpunk 2077*? ¿Sandbox? ¿Shooter? ¿RPG? ¿Una mezcla a lo *Fallout* o *Deus Ex*?
Haces bien en considerar a *The Witcher 3* una obra maestra, porque, de lo contrario, ni te habría contestado. Todavía es pronto para saber qué se trae entre manos CD Projekt, y creo que no veremos nada del juego hasta, como muy pronto, el próximo E3. En mi opinión, el juego, probablemente, usará como base los tres géneros que mencionas y los mezclará con una estética a lo *Deus Ex*, pero te aviso que es más un deseo personal que una realidad. De lo que estoy seguro es de que el resultado será otra inolvidable obra maestra del estudio polaco.

¿Te parece que se impondrá, en un futuro no muy lejano, lo digital sobre lo físico?
Espero que no. Soy un defensor del formato físico, no sólo como coleccionista que soy, sino también por la cantidad de puestos de trabajo que tiene la industria de la distribución. Aunque soy consciente de que plataformas digitales como *Steam* ganan peso y de que los desarrolladores se inclinan hacia esta opción por su menor coste, espero que, en el futuro, ambos formatos puedan coexistir, para que sea el usuario el que tenga la última palabra.


Cyberpunk 2077. Será el próximo juego de CD Projekt, del que apenas conocemos detalles, salvo imágenes conceptuales como la de la derecha.




GTA V. Los últimos rumores apuntan a que podríamos ver un DLC con una nueva historia, protagonizada por un tal Anthony Miller, y cuya trama se desarrollaría entre San Fierro y Las Venturas.

CD PROJEKT ES UN EJEMPLO A SEGUIR, POR LA GRAN CALIDAD DE SUS JUEGOS Y POR EL CARIÑO CON EL QUE CUIDA Y MIMA A LOS JUGADORES

■■■■ ¿Es ésta, o tal vez la siguiente, la última generación de consolas tal y como las conocemos hoy en día? Gracias por tu tiempo, y felicidades por estos veinticinco años.

Creo que las consolas van a experimentar cambios, pero sólo en lo referente a su ciclo de vida, que se va a acortar, siguiendo la tendencia de otras tecnologías, como la telefónica o la del PC, que tienen renovaciones de carácter anual. El lanzamiento de periféricos como las gafas de realidad virtual también puede jugar un papel importante y, si tienen éxito, podrían determinar hacia dónde se dirige el futuro de los videojuegos, en general.

Joan Martí Pérez

Una de preguntas variadas, por favor

¡¡¡Hola, Yen!!! ¿Qué tal? Soy lector de la revista desde sus inicios y me encanta tu sección. Quería saber si puedes resolverme unas dudas que tengo:

■ Hace tiempo leí que estaban preparando un juego de *Los Sims* para PS4. Fue hace más de un año y ya no aparece información de él. ¿Sabes si sigue en proceso o si lo cancelaron?

Me encanta que te encante mi encantadora sección y, por supuesto, voy a resolver tus encantadoras dudas, así que, encantadamente, vamos a ello... *Los Sims* para PS4 iba a ser una versión para consola de *Los Sims 4* de PC y que, en principio, tenía una fecha de lanzamiento situada alrededor del primer trimestre de 2016. Lamentablemente, EA anunció un retraso y, desde entonces, no hemos vuelto a saber nada de él, por lo que lo más probable es que haya sido cancelado. Quizás, cuando llegue un hipotético *Los Sims 5*, veamos una versión para las consolas de la actual generación.

■■ También leí que van a sacar la versión GOTY de *Metal Gear Solid V*. ¿Se sabe algo de si llegará a España y más o menos para cuando?

Se llama *Metal Gear Solid V: Definitive Edition* e incluirá, además del juego principal, el prólogo *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, *Metal Gear Online* y el contenido DLC que se ha publicado hasta el momento. Si nada se tuerce, se habrá puesto a la venta antes de que leas estas líneas, el 13 de octubre.

■■■ Ahora que se ha confirmado la salida de *Final Fantasy XII* en PS4, ¿se sabe si saldrán los *Final Fantasy XIII* remasterizados? ¿Y alguno de los antiguos para descarga digital?



■ **Final Fantasy XII: The Zodiac Age.** Es la remasterizacion de una edición ampliada —y exclusiva de Japón— de *FFXII*. Por ahora, sólo se ha anunciado para PS4, y tendrá mejoras gráficas, resolución a 1080p, banda sonora reorquestada... Llegará en 2017.

La intención principal de Square Enix es lanzar todas las entregas de la saga en PS4, al menos eso fue lo que comentó, en su momento, Shinji Hashimoto, productor de la compañía. De momento, ya tienes disponible *FFVII* en PS4; el 29 de noviembre, llegará *Final Fantasy XV*, y *Final Fantasy XII: The Zodiac Age* llegará a lo largo de 2017. Seguro que, cuando ambos se publiquen, comenzará el bombardeo con el remake de *FFVII*...

■■■■ Y la última: acabo de terminar *Just Cause 3* y todos los DLC del pase de temporada. ¿Sabes si hay previsto algún nuevo juego? Muchas gracias de antemano, y un saludo de un lector de siempre.

Pues sí que le has dado un repaso importante al juego, ¿eh? Lamentablemente, Rico ha cogido unas largas y merecidas vacaciones y, por el momento, no tiene fecha de regreso.

Luis Mesa Ruiz

»

VUESTRA OPINIÓN

Franquicias de ¿siempre?

Erik Blue ■■■■■■■■■■■■

Últimamente, he estado pensando en esos spin-off que lo único que tienen en relación con sus juegos originales es el título. ¿Se debe a que los desarrolladores desconfían tanto de su éxito como juego independiente que necesitan ponerle el título de una saga exitosa? Ejemplo: *Metroid Prime: Federation Force*, un juego que, aun siendo decente, no es para nada un *Metroid*, por no hablar del recién anunciado *Metal Gear Survive*, lo que parece ser un juego de zombies genérico y poco innovador al que le han puesto de título *Metal Gear* para vender. Se debería dejar de abusar de nombres exitosos y pensar en hacer un buen juego, ¿no? Un saludo, gente.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Es cierto que las compañías, cuando no están seguras del éxito de un videojuego, usan estos "trucos", esperando que suban las ventas de estos, a veces, subproductos que terminan dañando la reputación de la saga que los ampara. Seguro que si, en lugar de usar licencias conocidas, usaran un nombre original, no se les miraría con la lupa puesta y tendrían alguna posibilidad más de tener éxito.





» Inquietud por la realidad virtual

Hola Yen, es la primera vez que os escribo y me he animado para saber vuestra opinión sobre Playstation VR. Yo no tengo pensado hacerme con las gafas de realidad virtual, puesto que me parecen caras y, para mí, no son fundamentales para disfrutar de mi PS4, pero empiezo a ver que cada vez son más los juegos que se unen a su catálogo, y lo peor es que muchos serán exclusivos de VR. Viendo esto, me empiezo a plantear que, más que un periférico, la realidad virtual acabará siendo obligatoria para jugar a PS4.

■ ¿Cuál es vuestra opinión? ¿Acabaremos los jugadores viéndonos obligados a comprar las gafas o seguirán sacando juegos para jugar sentados en el sofá y sin romper lámparas?
Veo que os preocupa la llegada de la realidad virtual, sobre todo por el hecho de cambiar la forma de jugar tradicional. Tenéis que verlo como una posible vía de evolución más, más que como una "amenaza", de la que se "aprovecharán" unos géneros más que otros, como los simuladores o los FPS, en los que la experiencia será más inmersiva. Esto no quiere decir que todos los juegos vayan a ser exclusivos de la RV, ni que se vaya a abandonar el control tradicional, que, por otra parte, es totalmente compatible con la RV.
■■ Por otro lado, ¿merece la pena saltar sin saber si durará dos días o si será la forma de juego definitiva?
No es cuestión de elegir entre pasarse o no a la RV. Toda nueva tecnología tiene un periodo de adaptación, y la RV está dando sus primeros pasos, así que tranquila, que todavía no tendremos que tomar esa decisión.
■■■ ¿Cuál será el mejor momento para dejar el pad y ponerse las gafas?
Como decía, no creo que abandonemos el mando, ¡si incluso las Oculus Rift usan el mando de Xbox One! En realidad, todo dependerá de los desarrolladores. Ellos son los que decidirán realmente cuándo tendremos que usar la RV y qué tipo de control se adapta mejor, dependiendo del desarrollo del juego.
■■■■ ¿Bajará el precio en un futuro? Enhorabuena por el gran trabajo que hacéis cuidando de todos vuestros fans.
Seguro. A medida que la tecnología se vuelva un estándar y se vendan más unidades, el coste de los componentes bajará, y eso repercutirá en el precio del producto. Por el momento, la RV es cara, pero, si conecta con el público y vende, es probable que, en menos de un par de años, sea completamente accesible para una gran mayoría.
Trinidad Ibáñez Peral

■ **Guantes VR.** Todo apunta a que serán el futuro método de control en la RV. Con ellos, podremos tener una representación virtual de nuestras manos y ejecutar varias acciones. Ya hay un juego compatible, *Surgeon Simulator.*

Un par de preguntas rápidas

Hola Yen, como supongo que estás liado contestando preguntas, aquí te dejo un par de cuestiones rápidas, a ver si te enrollas y me contestas:

■ ¿Sabes cuando podremos jugar a *Blue Dragon* en Xbox One?
A preguntas rápidas, respuestas ultraveloces. Vamos a ello. No hay una fecha definida para la llegada de *Blue Dragon* a Xbox One, aunque Phil Spencer ha declarado recientemente que están trabajando en ello, por lo que seguramente en los próximos meses, estarás jugando con él...
■■ ¿Llegará en algún momento *Street Fighter V* a Xbox One? Es una de mis sagas favoritas, pero tengo entendido que es exclusivo de PS4. Gracias.
Eso es. *Street Fighter V* es "exclusivo" de PS4, aunque también está para PC. A corto plazo, no creo que lo veamos fuera de estos sistemas. Al menos, podrás consolarte con *Killer Instinct*, una gran exclusiva de Xbox One.
José Francisco Sánchez

■ **Killer Instinct.** Es exclusivo de Xbox One y Windows 10, y se trata de la continuación de un juego de lucha 1vs1 ideado, inicialmente, por parte de Nintendo y Rare para los salones recreativos.

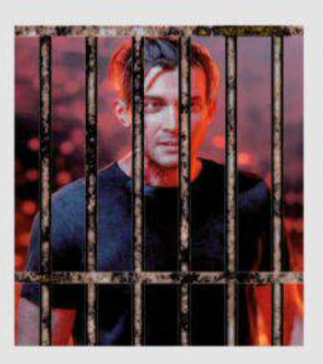




¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ Querido amigo Yen, sólo voy a formularte una pregunta: ¿Cómo un multimillonario fracasado, buscador de tesoros, Rafe Adler, está encerrado en la cárcel junto a Sam y Nate? ¿Es por el tesoro y no se fía de nuestros queridos ladrones? Yo me lo imagino más jugando al pádel y viendo el tenis con Bárcenas en una cárcel para pijos.
Yen: Esta pregunta es más para Naughty Dog. Ellos sabrán qué hace metido un millonario en la cárcel. Yo sólo puedo suponer que ha cometido delitos, así que me lo imagino pegando algún "palo" a un banco, robando un furgón blindado a lo Dioni o quizás, simplemente, es un personaje basado en alguno de nuestros políticos. Por cierto, Bárcenas esta en la calle, así que, de cárcel, nada...



■ Una buena pregunta: ¿Cómo consigo separar el póster y/o el suplemento sin que se doblen las grapas y peligre la integridad de la cubierta de la revista?
Yen: A ver, sé que es difícil, pero te aconsejaría que intentases ponerte en contacto con el "barbas" de Bricomanía para que te ayudara con un tema tan complejo. Si no das con él, yo que tú compraría varios ejemplares de la revista, para ir sobre seguro si metes la pata y la rompes durante la ejecución de este proceso tan delicado. Después, lo mejor es que intentes abrir las grapas con ayuda de unas tijeras, extraigas el póster, y vuelvas a cerrarlas haciendo presión con las mismas tijeras. Sé que es difícil, pero, si te concentras, estoy seguro de que podrás hacerlo tú solo. Por cierto, no intentes hacer esto en casa sin la supervisión de un adulto, que luego no quiero denuncias si te cortas un dedo... ■ ¿Xxxxxxx

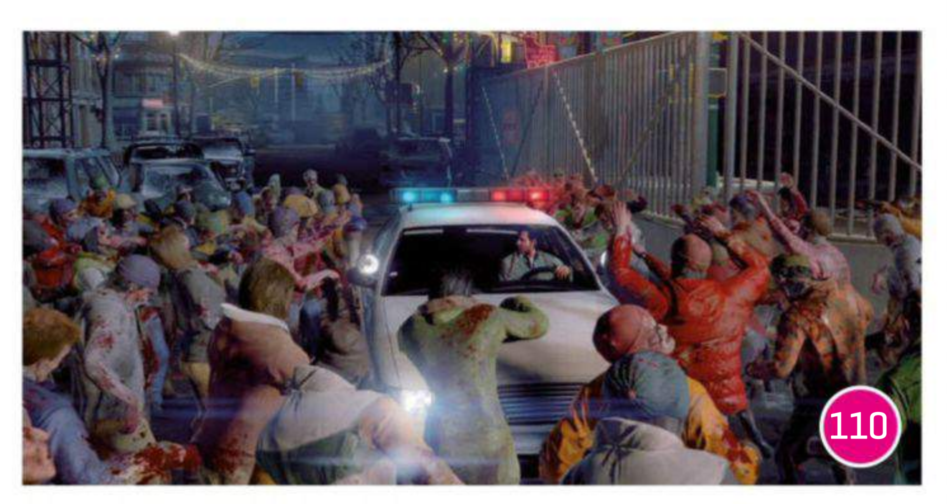
AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



WATCH DOGS 2

Los hackers de Ubisoft quieren resarcirse en esta secuela, ambientada en San Francisco y sus tecnológicos alrededores.



DEAD RISING 4

Frank West se volverá a armar hasta los dientes para hacer frente a un nuevo apocalipsis zombi. ¡Temblad, so fiambres!

AVANCES





¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



Civiles corriendo como locos, una alcantarilla saltando por los aires y un hacker en calzoncillos conduciendo una Harley. Así es un día cualquiera en *Watch Dogs 2*.

15 DE NOVIEMBRE | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

Watch Dogs 2

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

HACKERS: EL VIDEOJUEGO

UBISOFT HA DADO CON LA TECLA: WATCH DOGS 2 ES DIVERTIDÍSIMO Y TIENE UN ESTILO PROPIO

Si la película "Hackers" (1995) se hubiese estrenado en la actualidad y hubiese tenido adaptación a videojuego, sin duda se llamaría *Watch Dogs 2*.

Tras una entrega que no terminó de estar a la altura de las expectativas, Ubisoft ha reinventado por completo la franquicia, dándole un giro de tuerca que no le podía sentar mejor. Decid adiós al carácter sombrío y apesadumbrado de Aiden Pearce y saludad a los histriónicos miembros de DedSec, algo así como el grupo Anonymous, pero en versión alocada. Cada uno de los miembros tiene un carácter único que los hace sorprendentemente carismáticos, y sus conversaciones están cargadas de referencias a la cultura "geek". No podréis evitar soltar más de una carcajada, sobre todo con Wrench, un tipo que oculta su cara tras una máscara digital. Y, luego, está Marcus, el "prota", que utiliza un yoyó como arma cuerpo a cuerpo...

Llámame... Hackerman

Como veis, *Watch Dogs 2* no se toma en serio a sí mismo... y eso le sienta de maravilla. Todas las herramientas a nuestra disposición, ya sean apps para nuestro smartphone, drones saltarines o ametralladoras impresas, sirven para causar el caos, devastador y divertidísimo caos. El tema de las





LAS CLAVES

1 **ESTILO.** Colorido, desenfadado y plagado de referencias a videojuegos, cine, series, cómics... DedSec tiene todo el carisma que le faltaba a Aiden Pearce.

2 **HACKEO.** Controlar el tráfico, hacer explotar teléfonos (a lo Note 7), espiar con un dron, imprimir armas... Causar el caos es más fácil que mandar un WhatsApp.

3 **MULTI.** Mientras un jugador se infiltra a "yoyazo" limpio, otro se encarga de abrir camino aturdiendo a los enemigos con el dron aéreo. Y eso es sólo un ejemplo.

apps es bastante interesante, y es que nosotros elegimos cuáles instalamos: ¿Queréis un GPS? Tenéis una imitación de Google Maps. ¿Esa canción que suena en la radio os hace mover el esqueleto? Usad SongSneak (Shazam) para conseguirlas y escucharlas en cualquier momento. Y querréis hacerlo, pues la banda sonora es fantástica, e incluye canciones licenciadas de estilo punk rock, techno, clásica... No hay nada como hackear al ritmo de vuestro tema favorito.

La conducción ha mejorado bastante respecto a la primera entrega, aunque bien es cierto que el control resulta excesivamente arcade.

Y no podemos olvidar el multijugador, tanto cooperativo como competitivo, al que accedemos sin pasar por pantallas de carga. Podemos invadir o ser invadidos, unirnos a otros para hacer de cazarrecompensas o, simplemente, recorrer las calles con un amigo y causar aún más caos. Sin duda, una atractiva vuelta de tuerca.

PRIMERA IMPRESIÓN

Cuatro horas de juego que se nos pasaron en un suspiro. Incluso si os decepcionó el primero, dadle una oportunidad: *WD 2* es diversión en estado puro.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB YitanIX

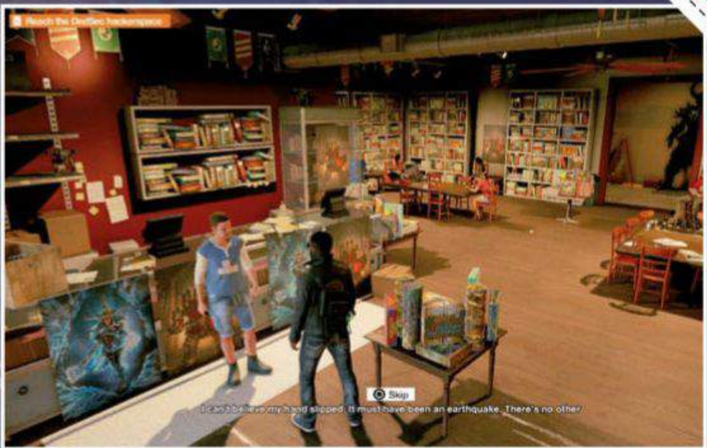
"Pinta muy chulo. A mí me llama la atención, aunque también me llamaba el primero y, luego, pasé de él... Aunque éste lo veo bastante diferente: tiene más toques de GTA, y eso me ha gustado, pero, aun así, es original."

WEB RockGamer09

"Bueno, a ver si Ubisoft aprendió con la entrega anterior. La verdad es que la confianza perdida en esta compañía está volviendo en mí, por ahora."

WEB

"El primero me gustó mucho: una historia muy adulta y muy entretenido el tema del hackeo. En éste, por lo que veo, intentan acercarse a un publico más joven y cercano a GTA. Esperemos que, por culpa de eso, no tenga una campaña más infantil."



La base de operaciones de DedSec se encuentra en el sótano de una tienda de cómics... Y las conversaciones con los parroquianos no tienen desperdicio. Ojito a las referencias.



El Golden Gate, el famoso puente de San Francisco, no podía faltar. La ciudad tiene una ambientación muy variopinta... y un buen número de calles empinadas para hacer el cabra.



Nos cruzaremos con otros jugadores a los que es posible hackear. El proceso lleva su tiempo, así que hay que permanecer escondidos. Si nos pillan... toca salir por patas.

■ 6 DE DICIEMBRE ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

Dead Rising 4

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

UNA CELEBRACIÓN... ¡DE MUERTE!

Para celebrar su décimo aniversario, *Dead Rising* prepara un regreso especial. No sólo recuperará la esencia del juego original, sino que además ampliará aún más las opciones de acción.

Todo comenzará un año después de los hechos acaecidos en *Dead Rising 3* (el buque insignia del lanzamiento de Xbox One, hace ya tres años), es decir, 16 desde los hechos del juego original. A pesar de que se ha descubierto una posible cura para el virus zombi, un nuevo brote hace que nos reencontremos con Frank West, el reportero de guerra del primer *DR*, que vuelve a Willamette, la ciudad de la primera entrega, para investigarlo.

Sí, habéis leído bien: a pesar de los rumores iniciales, no se tratará de un remake del juego original, sino de una historia nueva que transcurrirá en la ciudad que alojaba el centro comercial del primer juego. Y no, Willamette no será una ciudad más: ofrecerá el mapa más grande visto en toda la serie, aunque falta por saber si el centro comercial será accesible...

Fotógrafo de profesión

En un claro guiño al primer *DR*, algunos de sus elementos jugables volverán. El primero y más evidente es que Frank West, el fotógrafo, volverá a contar con su cámara para inmortalizar ciertos momentos. Y tecnológicamente se ha puesto al día: podremos incluso hacernos selfies con los zombis. Efectivamente, el humor, otra seña de la serie, seguirá muy presente, con guiños como éste de los selfies.

Otro de los elementos más recordados del juego original, la lucha contra el crono, volverá en *DR4*. Y es que todas las tareas y las misiones tendrán un límite de tiempo para ser cumplidas, lo que nos obligará a organizarnos para intentar superar el mayor número posible de objetivos, como, por ejemplo, elegir a los supervivientes que queremos (o podremos) salvar. Una vuelta a los orígenes, eso sí, que también intentará adaptarse a los nuevos jugadores, para que no resulte tan frustrante (en una de nuestras tomas de contacto, la escolta de supervivientes desapareció).

Eso sí, entre los recursos para plantar cara a las hordas de zombis, habrá un montón de posibilidades inéditas, desde nuevas armas a exoesqueletos configurables que nos permitirán ser más veloces y letales.

Un regreso que, como la anterior entrega, correrá sobre el motor gráfico Unreal 4 y que hará que el juego luzca de forma soberbia. Eso sí, el último código que hemos visto retenía algunos problemas vistos en *DR3*, como lentitud para cargar texturas y otros elementos. Veremos si los solucionan...

PRIMERA IMPRESIÓN

***DR4* promete reencontrarse con los fans más recalcitrantes de la serie, al recuperar aspectos como la lucha contra el tiempo o el uso de la cámara de fotos. Buena pinta tiene, desde luego...**

RECUPERAR EL ESPÍRITU ORIGINAL PARECE SER UNA PRIORIDAD EN EL DESARROLLO DE DEAD RISING 4

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Harry Mason
"Dead Rising 4 seguro que tendrá diversión asegurada, pero, por otra parte, Capcom es especialista en cargarse sus mejores sagas."

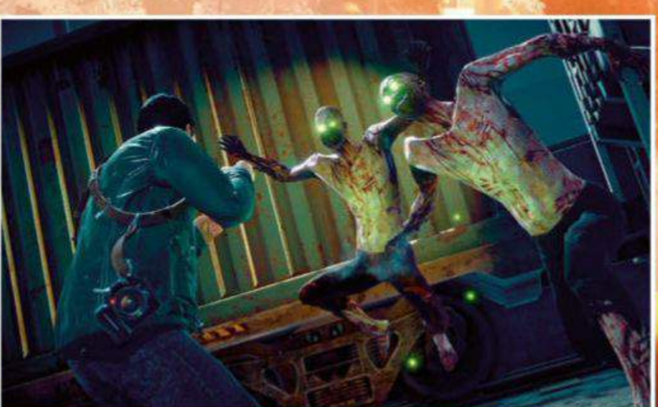
WEB gines55
"Es genial poder disfrutar de este título en One. Sólo espero que mejoren las cosas que eran mejorables, como el movimiento del personaje."

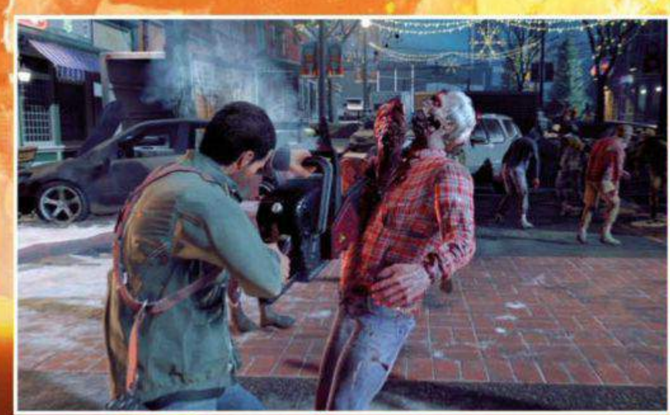
WEB Linksen
"Me ha encantado lo que se ha visto hasta ahora."



DR4 pondrá en pantalla más zombis que nunca, y se desarrollará en Willamette, la ciudad del juego original, que será la más grande de toda la saga...

El humor y la barbarie gore volverán a darse la mano. Habrá más opciones que nunca para acabar con los zombis.







El reportero de guerra Frank West volverá a ser el protagonista. Podrá usar su cámara ¡incluso para sacarse selfies!

LAS CLAVES

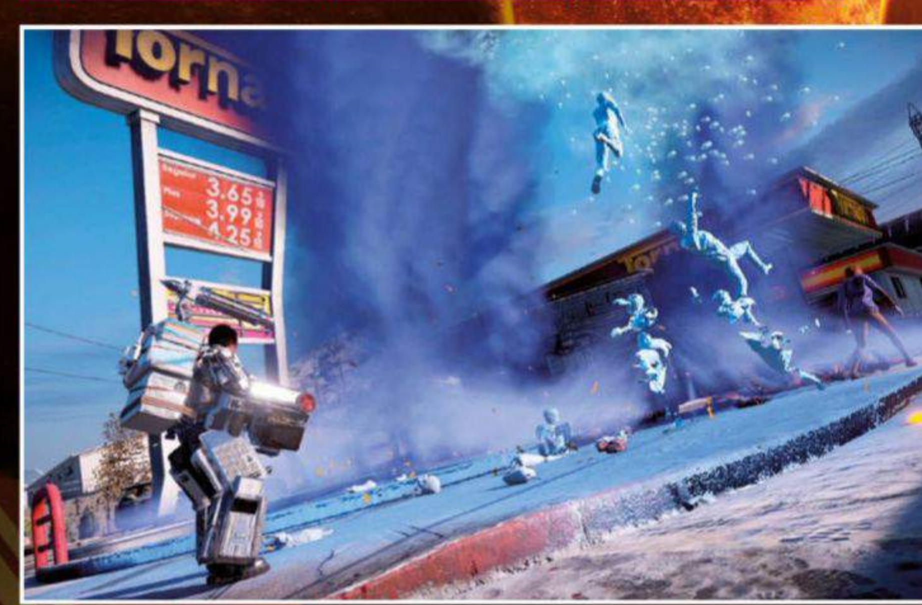
1 **MÁS BESTIA.** Más no muertos en pantalla, una ciudad más grande, nuevas armas y opciones para masacrar zombis (como el exoesqueleto)...

2 **VUELTA AL ORIGEN.** Tendremos que luchar contra el crono, rescatar supervivientes... ¡e incluso sacarnos selfies mientras lo hacemos!

3 **EXCLUSIVA.** *DR4* llegará a PC y Xbox One, donde será exclusivo de consola durante el primer año. ¿Lo veremos en PS4 en 2017?



Los exoesqueletos serán una de lass novedades. Se podrán modificar para incoporarles efectos.



23 DE NOVIEMBRE ■ GAME FREAK / NINTENDO ■ ROL

Pokémon Sol y Pokémon Luna

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

LA NUEVA EVOLUCIÓN DE POKÉMON

Playas, palmeras, sol... la región de Alola sería el destino ideal para pasar las vacaciones, si no fuese porque es territorio Pokémon, más concretamente, el que recorreremos en *Sol y Luna*.

Como no podíamos esperar ni un segundo más, nos lanzamos al mar cual náufragos y terminamos llegando a la Isla Melemele, que es donde da(n) comienzo la(s) nueva(s) aventura(s). Y, antes de poder elegir Pokémon a los dos minutos de empezar la partida, nos vimos metidos en algún que otro lío que nos obligó a demostrar nuestro valor... y equilibrio. Es sólo un pequeño detalle, pero que ya nos avisa de que éstos no son unos juegos de Pokémon al uso; de hecho, tras dos horas de juego, estamos convencidos de que *Sol y Luna* van a ser las entregas más revolucionarias.

Como la noche y el día

Donde más se apreciará el salto es en el apartado visual: la cámara se sitúa la mayor parte del tiempo detrás del personaje, lo que permite apreciar mucho mejor los exóticos paisajes. Sin embargo, se adapta de forma dinámica al terreno, cambiando a medida que nos desplazamos para ofrecer la mejor vista. Por ejemplo, en zonas de hierba alta, es habitual que se sitúe por encima de nuestras cabezas, al estilo de los títulos clásicos. Esto se aplica también al combate, donde, ahora, veremos muchos más planos de los Pokémon que se enfrentan y de... ¡los entrenadores! Porque, por primera vez, tanto nuestro personaje como el rival están en todo momento acompañando a sus fieles Pokémon en combate. ¿No os gusta el aspecto del héroe/heroína? Tranquilos, podéis visitar una tienda y comprar toda clase de trapitos, cambios de peinado o, incluso, lentillas de colores.

En *Pokémon Sol y Luna*, también se han realizado varios ajustes para hacer la experiencia más accesible. Por ejemplo, ahora sabemos si un ataque es poco efectivo, efectivo o muy efectivo frente a un Pokémon (si ya lo hemos derrotado con anterioridad) y la Rotomdex nos da consejos y nos marca el siguiente destino que visitar. ¿Lo mejor de todo? El nivel de dificultad ha aumentado y, ahora, los combates resultan mucho más desafiantes. No llegaréis lejos entrenado únicamente al Pokémon principal... y os lo decimos por experiencia propia. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

***Pokémon Sol* y *Luna* revolucionan por completo la saga y, al mismo tiempo, conservan la esencia que la ha hecho grande. Estamos deseando volver a perdernos por las islas de Alola.**

TRAS VEINTE AÑOS DE SAGA, ES DIFÍCIL SORPRENDER... PERO POKÉMON SOL Y LUNA LO CONSIGUEN

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Gaspatxo
"Creo que éstas son las ediciones que conseguirán volver a despertar la fiebre Pokémon. ¡Noviembre, ven pronto, por favor!"

WEB Nazer
"Pokémon nunca ha sido difícil por más que se ha intentado; toca disfrutar de coleccionismo, historia, minijuegos, competitivo..."

WEB Linksen
"La máquina de billetes ya está aquí."



Más fuertes, más grandes y capaces de pedir refuerzos, los Pokémon dominantes nos pondrán a prueba en el Recorrido Insular.

LAS CLAVES

1 NUEVOS POKÉMON. ¿Qué sería de unas nuevas entregas de *Pokémon* sin sus correspondientes criaturas nuevas? Y tampoco olvidemos las formas de Alola, versiones "aloladas" de Pokémon de la primera generación.

2 COMBATES. Nuevos ángulos de cámara, entrenadores, escenarios más detallados, ataques que conectan, en lugar de golpear el aire... Nunca nos habíamos sentido tan dentro de los combates como en *Sol* y *Luna*.

3 RECORRIDO INSULAR. En lugar de gimnasios, debemos superar pruebas que incluyen puzles o combates contra Pokémon "mejorados". El recorrido culmina con un enfrentamiento contra el Kahuna (líder) de la isla.

■ *Dishonored 2* refinará y aumentará las opciones jugables de la primera entrega.

■ 11 DE NOVIEMBRE ■ BETHESDA ■ AVENTURA

Dishonored 2


■ Por Borja Abadíe @BorjaAbadie



UN ASPIRANTE A GOTY QUE LLEGA SIN HACER MUCHO RUIDO

La fórmula de Arkane Studios con el primer *Dishonored* era tan buena que hasta Emily Kaldwin, la emperatriz a la que debíamos proteger, va a unirse a la fiesta de esta segunda entrega como personaje controlable.

Han pasado quince años desde que ayudásemos a Emily a sentarse en el trono de Dunwall, pero desgraciadamente no vamos a verla ejerciendo el cargo, ya que, al inicio de esta segunda aventura, es destronada por la usurpadora Delilah. Nuestro objetivo, una vez más, será recuperar el trono.

Al inicio de la aventura, pasado el prólogo, escogeremos entre jugar con Emily o con Corvo, el guardaespaldas protagonista de la aventura original. La emperatriz ha sido entrenada por Corvo y también cuenta con el favor del Forastero, por lo que dispondrá de una buena colección de poderes.

En la demo a la que hemos jugado, Emily podía usar Gran Alcance para teletransportarse; Dominó para unir el destino de varios enemigos (si dejamos a uno inconsciente, sus colegas enlazados correrán la misma suerte) y Paso Sombrío, que convertirá a Emily en un ente oscuro letal y sigiloso.

Verdadera libertad de acción

La libertad de acción volverá a ser la seña de identidad en esta segunda entrega. Además de los poderes disponibles en la versión final (más de seis por cada personaje), que podremos mejorar con versiones letales y no letales de una misma habilidad, también contaremos con un arsenal realmente completo (granadas, balas explosivas para la pistola, dardos tranquilizantes, etc.) y con el clásico sistema de caos, que medirá el impacto de nuestras acciones en cada nivel, para desembocar en uno de los múltiples finales que tendrá la aventura.

La combinación de todas las habilidades y del arsenal, junto a un diseño de niveles que ya nos ha parecido realmente soberbio, será el "culpable" de que podamos afrontar las misiones de muchas maneras distintas: con sigilo, a tiro limpio, resolviendo algún puzle para acabar con nuestro objetivo de forma no letal, etc. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Arkane Studios nos ofrecerá un cóctel visual y jugable que podría convertirse en uno de los mejores juegos del año. El mes que viene, lo sabremos.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB wixu

"Interesante el apunte del Forastero y, tras "platinarlo" en PS3 y volver a ello en PS4, tengo muchas ganas de echarle el guante a esta segunda parte."

WEB Tsubasa Ozora

"Unas cuantas horas al primero y lo abandoné sin remedio. Creo que es hora de darle otra oportunidad."

WEB Vailingmedusa23

"El primer Dishonored me encantó en todo. Espero con mucha expectación Dishonored 2."

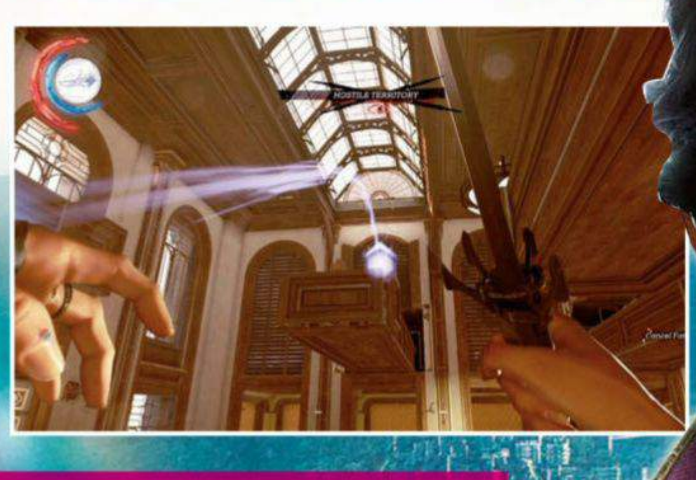




Emily contará con sus propios poderes. Dominó, que une el destino de varios enemigos, es uno de nuestros favoritos.



Delilah es la usurpadora del trono de Emily. ¡Ojo, que también dispondrá de los poderes del Forastero!



LAS CLAVES

1 **AMBIENTACIÓN.** La ciudad costera de Karnaca será el escenario principal de esta nueva entrega, con un diseño de niveles lleno de detalles, al estilo de la saga *Bioshock*.

2 **LIBERTAD.** La combinación de las distintas habilidades y poderes sobrenaturales nos permitirá afrontar las misiones haciendo uso del sigilo, abriéndonos paso a tiros, preparando trampas, etc.

3 **REJUGABILIDAD.** Además de los distintos finales y modos de acabar una misión o de la posibilidad de acabar la partida sin matar a nadie, habrá dos campañas (Corvo y Emily) que aumentarán, más aún, la rejugabilidad de *Dishonored 2*.

LA VERDADERA LIBERTAD DE ACCIÓN VOLVERÁ A SER LA MAYOR VIRTUD DE ESTA NUEVA ENTREGA



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



LAS CLAVES

1 **J-RPG.** El juego combina exploración y combates por turnos, en un Tokio postapocalíptico invadido por demonios. El planteamiento no podría ser más japonés.

2 **DEMONIOS.** Habrá casi 450 criaturas, que podremos reclutar y fusionar, para que peleen a nuestro lado. Estarán inspiradas en diferentes mitologías y religiones.

3 **FORMATO.** Esta vez, no sólo habrá edición digital, sino también física, de la mano de Koch Media. Lo malo es que los textos estarán en inglés.

OTOÑO ATLUS ROL

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse

UN PACTO PARA LA RESURRECCIÓN

3DS es un paraíso para los juegos de rol con denominación de origen japonés. *Pokémon, Monster Hunter, Dragon Quest, Bravely Default, Inazuma Eleven, Yo-Kai Watch*...

Shin Megami Tensei es otra saga nipona que también ha tenido una gran presencia en la portátil y que, próximamente, seguirá ampliándose, gracias al lanzamiento de *Apocalypse*. Lejos de ser una versión mejorada de *SMT IV*, será un juego de nuevo cuño, con una historia que continuará la de aquél, pero desde la perspectiva de un nuevo protagonista, un quinceañero llamado Nanashi ("Sin nombre", en japonés, aunque podremos bautizarlo como gustemos).

Cazadores de demonios

Nada más empezar la aventura, Nanashi morirá en una emboscada de demonios, pero, en el más allá, recibirá una oferta que no podrá rechazar. Dagda, un misterioso ser, le ofrecerá un pacto: resucitar, a cambio de convertirse en su súbdito. Así, nuestro álter ego volverá al mundo de los vivos y se unirá a un gremio dirigido por Flynn, el protagonista de *SMT IV*. El objetivo será pacificar una versión postapocalíptica de Tokio, tomada por cientos de demonios.

El desarrollo combinará exploración en tercera persona y combates por turnos, refinados para la ocasión. Nanashi no estará solo, pues podrá reclutar a casi 450 demonios para que luchen junto a él. Según sus afinidades, podremos fusionarlos de muy diversas formas.

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego ya está disponible en EE.UU. y ha recibido excelentes críticas, así que sólo falta saber su fecha exacta para Europa. ¡Rol del bueno a la vista!



La muerte será sólo el comienzo en este prometedor RPG. El protagonista no tardará en resucitar para repartir justicia.



¿Qué aviesas intenciones tendrá Dagda para concederle a Nanashi la resurrección? Su apariencia es un mal augurio...



Los combates se desarrollarán por turnos, con una importancia capital de las atractivas fusiones entre demonios.

LAS CLAVES

1 **CREACIÓN.** El juego permitirá crear niveles en 2D, con la ayuda de un tutorial. A diferencia de la versión de Wii U, sólo se podrán compartir en red local o vía StreetPass.

2 **30 AÑOS.** Habrá cuatro estilos gráficos, que homenajearán a *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 3*, *Super Mario World* y *New Super Mario Bros 2*.

3 **RETOS.** Habrá 100 niveles incluidos de serie, con diversos retos añadidos, como coger todas las monedas de una fase o eliminar a cuantos enemigos aparezcan.

2 DE DICIEMBRE · NINTENDO · PLATAFORMAS

Super Mario Maker for 3DS

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EL FONTANERO QUE TAMBIÉN SABÍA DE CONSTRUCCIÓN DE PLATAFORMAS

Dado que Wii U no ha sido su consola más exitosa, Nintendo está aprovechando para adaptar algunos de sus juegos a 3DS, una máquina que sí que ha roto moldes y a la que aún le queda batería para rato.

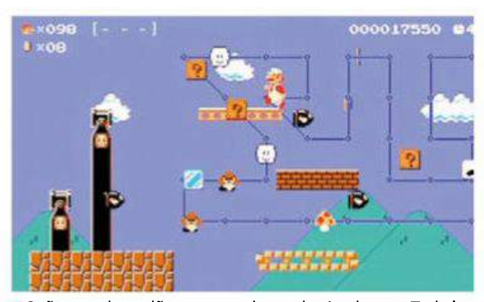
Ya lo hizo con *Hyrule Warriors* hace unos meses y lo hará en 2017 con *Yoshi's Woolly World*. Otro título que se enmarca en esa tendencia es *Super Mario Maker*, que aterrizará en diciembre en la portátil, con una versión que, en esencia, será la misma que la de sobremesa, aunque con algunos sacrificios. De nuevo, podremos sentirnos como Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka diseñando nuestros propios niveles plataformeros en dos dimensiones.

Tres décadas de brincos

Este otoño, Nintendo está tirando de nostalgia. Si en noviembre llegará NES Mini, un mes después lo hará *Super Mario Maker for 3DS*, una nueva versión del título de plataformas y creación de Wii U. El juego incluirá de serie 100 niveles diseñados por la Gran N, pero su mayor encanto estará en la elaboración de fases propias, para lo cual contaremos con un intuitivo editor, cuyas herramientas serán casi idénticas a las de Wii U, salvo por la ausencia del champiñón "?" y los disfraces de Mario. Por desgracia, esta vez, sólo podremos compartir nuestras creaciones localmente, en detrimento del online, si bien algunos niveles recomendados de la versión de Wii U sí serán descargables. Además, estará disponible el Desafío 100 Marios, en el que empezaremos con 100 vidas y deberemos sobrevivir a una sucesión de niveles de dificultad creciente.

PRIMERA IMPRESIÓN

Ha perdido algunas características, como la opción de compartir online, pero el núcleo es el mismo, con el fantástico editor para creerse el nuevo Miyamoto.



Cañones, champiñones, goombas, tuberías, boos... Toda la iconografía de *Mario* estará entre las herramientas del editor.



Al no tener 3DS capacidad para el HD, la estética de *New Mario Bros U* se ha sustituido por la de *New Mario Bros 2*.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

CONSOLA



NES Mini

Grandes recuerdos en formato pequeño

COMPAÑÍA Nintendo **PLATAFORMA** -- **PRECIO** 59,95 € **WEB** *www.nintendo.es*

Bautizada ya como "el regalo de estas navidades", esta nueva consola de Nintendo bebe de los ríos de la nostalgia, al remitir a una época que muchos usuarios no pudieron vivir... y que otros quieren recordar. Y es que esta pequeña y ligera cajita, que replica las formas de la NES original y cabe perfectamente en la palma de una mano, alberga en su interior 30 emblemáticos títulos de Nintendo NES, desde *Super Mario Bros.* (del primero al tercero) a *The Legend of Zelda*, pasando por *Castlevania*, *Metroid* o *Punch-Out*. Es un sistema cerrado, que no se puede ampliar con más juegos, pero que tiene extras interesantes, como un arranque y una ejecución de los títulos casi inmediatos o poder guardar hasta cuatro partidas en cada título (para guardar, hay que resetear el juego y, al volver al menú principal, asignamos el hueco donde queremos guardar la partida). Todo, con un inferfaz sencillo y funcional, al estilo Nintendo, que, incluso, nos permite ordenar los juegos atendiendo a diversos criterios (uso reciente, año...).

La verdadera gracia de la cajita es que podemos conectarla al televisor por HDMI, para disfrutar de los juegos en unos gloriosos 1080p de forma nativa. Así, podemos disfrutar de unos píxeles nítidos, cristalinos... tanto en el formato de pantalla original como en uno adaptado a las teles HD (sin ocupar todo el ancho). Y, si eres de los "puretas", también incluye un efecto "scanline" para verlos como en una tele de tubo.

En la parte negativa, que casi siempre la hay, está la ausencia de un adaptador de corriente: sólo se incluye un cable USB para que se nutra de un puerto USB de la tele. Incluye un cable HDMI y un mando (réplica exacta de los originales, aunque con cable más corto), y los mandos extra para jugar a dobles se venden a 9,99 €.

VALORACIÓN Un regalazo para los fans de lo retro, aunque ojo: si vuestra tele es antigua y no tiene modo "Game", podéis llegar a notar algo de lag en los juegos.

ALTERNATIVAS

Dispositivos que nos transportan a tiempos pretéritos hay muchos y muy variados (desde portátiles a sobremesa), como éstos...



SEGA MEGADRIVE PORTABLE
PRECIO Desde 59 €



SUPABOY
PRECIO Desde 99 €



RETRON 5
PRECIO Desde 179 €



SILLA GAMING

DXRacer DF88

El descanso del jugador "maratoniano"

COMPAÑÍA DXRacer **PLATAFORMA** – **PRECIO** Desde 265 € **WEB** *www.pccomponentes.es*



Tanto si eres de los que practican eSports como si lo tuyo es pasar largas jornadas sentado jugando, te alegrará saber que existen multitud de sillas de "gaming", diseñadas en torno a un objetivo: que "aguantemos" sentados, de forma cómoda, un elevado número de horas. Ese objetivo lo cumple, y con creces, este modelo DF88 de DXRacer.

Su montaje no lleva más de 15-25 minutos, y no requiere más que una única persona. Una vez montada, verás que parece una silla de oficina... pero con un aspecto más agresivo, propio del de un coche deportivo.

Sus características principales son que tiene un respaldo recto y alto para que podamos apoyar toda la espalda (incluye almohadillas extra para las lumbares y la nuca), así como reposabrazos regulables que evitan la aparición de cifosis —o lesiones de columna— por largas sesiones de juego en PC con ratón. Incluso la peana con ruedas, de aluminio, tiene reposapiés.

Todo el conjunto está revestido de polipiel suave, de color negro, y con remates en rojo. No requiere cuidados especiales y está diseñada para ser duradera. Eso sí, de primeras, puede resultar un tanto incómoda por los vicios que tenemos (jugar doblados, torcidos...), pero, cuanto más la usamos, más redunda, incluso, en corregir nuestra forma de andar...

VALORACIÓN Cuesta bastante dinero, pero, si eres de los que no sueltan el mando/ratón, le sacarás provecho.

PORTÁTIL

Acer Swift 7

Abran paso al portátil más fino del mundo

COMPAÑÍA Acer **PLATAFORMA** Windows 10 **PRECIO** Desde 1.299 € **WEB** *www.aceronline.es*



Swift 7 tiene un diseño ultradelgado, y sólo se comercializa en color negro y dorado.

La serie Swift tiene modelos inferiores, de hasta 349 euros y prestaciones inferiores...

Con tan sólo 9,98 milímetros y 1,1 kilos de peso, Acer ha puesto a la venta el portátil más fino del mundo, el primero en estar por debajo de 1 cm. Pero la delgadez no es su único reclamo: su carcasa de aluminio en tonos negros y dorados (no hay otros colores) le da un acabado "premium".

En su interior, alberga un procesador Kaby Lake (de bajo consumo pero buen rendimiento), gracias al cual, incluso, se prescinde del ventilador (es muy silencioso). Su panel de 13,3" es FullHD IPS, con un buen espectro de color, aunque, al no ser táctil, le resta funcionalidad a Windows 10, el sistema operativo que trae de serie. La única pega en este sentido es que tiene demasiado marco.

También monta 8 GB de RAM, disco duro SSD de 256 GB y una batería que le da autonomía para nueve horas (sin conectarse a redes inalámbricas, puede ser superior). También monta dos USB 3.1 tipo C, el nuevo estándar, que es más rápido en la transferencia de datos y sirve también para cargar o conectar el portátil a pantallas externas. En cuanto a su rendimiento, resuelve las tareas cotidianas con soltura y sin sobrecalentarse. Eso sí, está lejos de ser perfecto. Aparte de no ser táctil, el teclado no es retroiluminado y el precio es algo alto, aunque "normal" para su franja.

VALORACIÓN Un portátil que aúna diseño, rendimiento... y alto precio.

HEADSET

RIG 4 VR

La llegada de PS VR trae de la mano periféricos adaptados al visor...

COMPAÑÍA Plantronics **PLATAFORMA** Todas
PRECIO 69,99 € **WEB** *www.plantronics.com/es*

Con su fabulosa serie de auriculares RIG, Plantronics ha demostrado que domina este campo como nadie (no en vano, provee al ejército americano de soluciones de audio). Y, ahora, coincidiendo con la llegada de PS VR a las tiendas, se ha sacado de la manga un nuevo modelo, que casa perfectamente con el visor de realidad virtual. De hecho, RIG 4 VR es un producto con licencia PlayStation.

Podríamos resumir en dos los pilares sobre los que se sustenta este nuevo headset. El primero es su ergonomía, pensada con la VR en mente. Así, la diadema del auricular ha sido diseñada de modo que se acopla perfectamente a nuestra cabeza, teniendo en cuenta la sujeción del visor (tiene una pequeña curvatura para alojar la diadema de PS VR). Como en el anterior RIG, los dos auriculares se pueden extraer y reubicar en cualquiera de las tres posiciones que ofrece la diadema, que, junto a su tira elástica, le permiten acoplarse a cualquier tipo y tamaño de cabeza.

La RV también ha sido el eje central de otra decisión de diseño: los auriculares propiamente dichos. No tapan por completo los pabellones auditivos, sino que se "posan" sobre ellos. Y es una decisión motivada por recientes estudios médicos: un auricular que nos permite escuchar el ruido ambiente atenúa la posible sensación de náusea mientras estamos en un mundo virtual.

El otro pilar es, cómo no, la calidad de sonido. Como en otros Plantronics, los diafragmas de 40 mm. dejan un sonido nítido, limpio... pero, al mismo tiempo, muy contundente en los graves. Sí, se escucha el ruido ambiente, pero, en volúmenes altos, no llega a interferir en la experiencia virtual. Cuenta, además, con micrófono extraíble con cancelación de ruido, muy nítido también, que, además, podemos plegar hacia arriba (entrando, así, en modo silencio).

Todo está rematado en un resistente plástico, e incluye dos cables: uno corto para PS VR y uno largo para otros usos.

VALORACIÓN Si piensas echarle muchas horas a PS VR, este modelo cumple un doble requisito: ha sido diseñado con la RV como eje central y, además, suena muy, muy bien... Y están en una franja de precio razonable.

ALTERNATIVAS

Auriculares que recreen sonido envolvente hay unos cuantos, muchos de ellos inalámbricos, como éstos que os recomendamos...



GOLD WIRELESS STEREO HEADSET
PRECIO Desde 79 €

TURTLE BEACH EAR FORCE 500P
PRECIO Desde 99 €



TRITTON KATANA HD
PRECIO Desde 199 €



ALTAVOZ BLUETOOTH

Muvo 2 y Muvo 2c

Sonido estéreo bluetooth para todos

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Bluetooth **PRECIO** 49,99 € **WEB** http://es.creative.com/

Dentro de la gama "todoterreno" de altavoces Bluetooth, que aguantan salpicaduras de agua, polvo y golpes, los Muvo de Creative nos conquistaron en su día por su gran calidad de sonido y su fabulosa construcción. Ahora, llega su segunda generación, que concentra tres grandes novedades. La primera es que hay dos modelos: Muvo 2 y 2c. Este último es la versión compacta, y cabe en la palma de la mano, a costa de presentar sacrificios (como una batería de menor duración, unas cinco horas de autonomía, frente a las diez de la versión normal). La segunda novedad es que se pueden emparejar dos de estos altavoces (uno hace de "maestro" y el otro, de "esclavo") para disfrutar de audio en estéreo. La tercera novedad es que integran ranura microSD y reproducen MP3, FLAC y otros formatos.

VALORACIÓN Un gran altavoz que, aun sin poder competir con la gama alta (no tiene driver aptx de audio HD), cumple con creces.



La serie Muvo llega en distintos colores, es resistente a salpicaduras...

El modelo compacto y el "normal" ofrecen estéreo BT, ranura microSD y reproductor de música integrado...



8BitDo cuida la estética del receptor (idéntica a la del mando de SNES).

ADAPTADORES

Dual Shock 4 wireless y más

Una nueva vida para tus mandos inalámbricos

COMPAÑÍA Sony / 8BitDo **PLATAFORMA** PC, SNES **PRECIO** Desde 24,99 € **WEB** www.amazon.es

Hace unos meses, os hablamos de los adaptadores inalámbricos de 8BitDo para NES, que permitían usar mandos Bluetooth de la compañía (y otros como Dual Shock) con la vetusta NES. Pues bien, ahora, han hecho lo propio con su hermana mayor, Super Nintendo, con un receptor que encaja de maravilla con el puerto original de la consola. Y no sólo eso: Sony ha hecho lo propio con su Dual Shock 4 y ya ha puesto a la venta un adaptador USB que nos permite conectarlo sin cables al PC, ante la llegada de PS Now a plataformas como los ordenadores personales. Los precios están dentro de lo razonable.

VALORACIÓN Una económica forma de seguir usando tus mandos en otras plataformas.

CÁMARA

GoPro Hero5 Black

Otro paso adelante en cámaras deportivas

COMPAÑÍA GoPro **PLATAFORMA** – **PRECIO** 429 € **WEB** https://es.gopro.com/



Las cámaras "de acción" o "deportivas" han dejado de ser una curiosidad para convertirse en un gadget más que llevamos encima cuando salimos "de aventura". Y, una vez alcanzada las cima de las resoluciones 4K, ¿cuál es el siguiente paso? Pues mejorar los frames por segundo a los que grabamos. Este modelo Black de la quinta generación es capaz de grabar hasta a 240 fps, en resoluciones 4K, 2K e inferiores. Y no sólo eso. También se puede sumergir a diez metros de profundidad sin necesidad de carcasa protectora (con ella, resiste hasta a 60 metros). Y hay más novedades: incluye opciones como activar la grabación por voz, una pantalla táctil de dos pulgadas para revisar los vídeos y configurar la cámara, micros mejorados que captan mejor las voces, un nuevo software para compartir y editar los vídeos... En la parte negativa, está la batería, que parece no superar las 2-3 horas de duración.



VALORACIÓN Una gran cámara deportiva, aunque, eso sí, cara. Lo mejor, sin duda, es que, al fin, sea sumergible sin carcasa...



Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos... y lo sabes

Cafetera R2-D2

Bienvenido al Lado Oscuro. ¿Lo quieres con leche?

Esta cafetera de émbolo es el complemento perfecto para la tetera con forma de R2-D2 que os mostramos hace unos meses. ¿Cómo funciona? Metemos el café molido y añadimos agua hirviendo (tranquilos, el cuerpo de R2-D2 es de cristal). Lo dejamos reposar unos minutos, bajamos el émbolo y tachán: tenemos un estupendo café con el que afrontar una larga jornada o para batir el récord del Halcón Milenario en la carrera Kessel... a pie.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 36,40 €

Camiseta Boo

El pobre no asusta, pero mono lo es un rato

La tienda de merchandising oficial de Nintendo Europa nos presenta esta encantadora camiseta de tirantes para mujer, confeccionada 100 % en algodón y decorada con la imagen de un Boo, los encantadores fantasmas que persiguen al pobre Mario. Está disponible en un único color y cuatro tallas distintas: S, M, L y XL. Ya hace un poco de rasca como para salir en tirantes a la calle, pero es ideal para jugar en casa o asustar en el gimnasio.

A LA VENTA EN *nos.nintendo-europe.com*

PVP desde 16,49€

BOO!

Nuevas figuras SW Black Series

Los primeros muñecos de Rogue One ¡ya están aquí!

Aunque la película no llegará a los cines hasta el próximo diciembre, el merchandising de "Star Wars: Rogue One" ya está llegando a las tiendas, incluida una nueva serie de figuras articuladas de las Black Series de Hasbro. Podréis llevaros a casa al Capitán Cassian Andor, el droide K2SO o los inquietantes Imperial Death Trooper, los tres con una altura aproximada de 15 centímetros y totalmente articulados.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

PVP desde 28€

PVP desde 109,99€

PVP desde 31€

PVP desde 28,60 €

BEST BURGERS
Two Whales DINER
HOME STYLE COOKING
ARCADIA BAY

Figura Final Fantasy XV Noctis

El líder de la "boy band" de *FFXV* reinará en tu estantería

Final Fantasy XV se ha hecho de rogar, pero, por fin, llegará en noviembre y su merchandising no hará prisioneros. En la tienda de productos oficial de Square Enix Europa, ya se puede reservar la figura Play Arts Kai de Noctis, el protagonista del juego, que se comercializará en diciembre. Con manos intercambiables y un acabado espectacular.

A LA VENTA EN *store.eu.square-enix.com*

Mochila-escudo de Zelda

Convierte cualquier jornada laboral en una aventura

Aunque no sea muy recomendable para bloquear el ataque de un orco, esta mochila-escudo inspirada en *The Legend of Zelda* es una buena solución para llevar los apuntes y el portátil con "actitud" o para guardar la cartera y las llaves del coche cuando te disfraces de Link en el próximo Halloween. Mide 47 cm. de largo y 40 de ancho.

A LA VENTA EN *nos.nintendo-europe.com*

Camiseta Life is Strange

Un recuerdo del restaurante favorito de Max y Chloe

Insert Coin Clothing sigue demostrando cómo se pueden hacer camisetas de juegos sin cascar su logo sobre el pecho. Ésta lleva el logo del local favorito de la protagonista de *Life is Strange.* También han lanzado otro modelo centrado en el gato de Schrodinger. Ambas están disponibles en seis tallas distintas: desde la S hasta la 3XL.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



DOCTOR STRANGE
El Hechicero Supremo

Doctor Strange" es la película del superhéroe conocido como Doctor Extraño en España, estrenada en los cines el 28 de octubre. Ahora bien, como pasa con buen parte de los héroes de Marvel Comics, el doctor no era muy conocido entre el gran público, hasta que Disney decidió llevarlo a la gran pantalla. La escasa popularidad quizá se deba a la propia concepción del personaje.

Doctor Extraño nació en 1963, de las manos de Stan Lee y Steve Ditko (los papás de Spider-Man, por cierto). La premisa del personaje era bastante novedosa, pero compleja de digerir. Se trataba de un mago que luchaba contra fuerzas oscuras, provenientes de otros planos de existencia, valiéndose de conjuros y sortilegios.

Mezclando relatos de corte pulp y lovecraftianos, con un estilo visual que muchos definen como lisérgico, Doctor Extraño se convirtió en una rareza de culto dentro de los cómics de Marvel. A los pocos años, se consolidó como uno de sus personajes de cómics más interesantes, y de ahí que se convirtiera en un secundario de lujo, apareciendo recurrentemente en historias de otros héroes como estrella invitada. De hecho, en 1978, su relativa popularidad le valió una TV-movie que merece la pena recordar, a pesar de lo mal que ha envejecido.

En los años 2000, con la publicación de la miniserie "El Juramento", Doctor Extraño inició una nueva edad dorada en los cómics, ingresando incluso en Los Vengadores. En la actualidad, tras la publicación de "Secret Wars 2015", el personaje ha vuelto a contar con una serie propia, algo que ha revitalizado el interés del público por él, aunque no sabemos si el hecho de que Benedict Cumberbatch lo encarne en la película de Doctor Strange tendrá algo que ver también... ■

MÚSICA

BSO Kingsglaive FFXV

John Graham firma la banda sonora de "Kingsglaive Final Fantasy XV", la película de animación que se estrenó a finales de verano y que comparte universo con la nueva entrega de la saga rolera de Square Enix. Este doble CD incluye, además, el tema principal, compuesto por Yoko Shimomura.

PRECIO 26,99 € *store.eu.square-enix.com*



BSO ReCore

Tras encargarse de la orquestación en juegos como *Aliens: Colonial Marines* y películas como "Piraña 3D", Chad Seiter ha compuesto la BSO de *ReCore*, el nuevo juego de Keiji Inafune, producido en exclusiva para Xbox One y PC. Desde mediados de septiembre, está disponible en iTunes.

PRECIO 12,99 € *itunes.apple.com*



Jerseys navideños de Sonic

Para segueros, hipsters, o gente sencillamente friolera

PVP desde 27,67€

Los modernos han puesto de moda aquellos jerseys de punto con los que nuestras abuelas nos amenazaban. Lo bueno de éstos es que, en lugar de renos y esas fruslerías, están decoradas con la mascota de Sega. Disponibles en varios modelos y tallas, están confeccionados en tejido acrílico, así que no te darán picores.

A LA VENTA EN *www.numskull.co.uk*

Figura Figma de Sherlock Hound

El héroe de nuestra infancia, inmortalizado en plástico

PVP desde 159,99€

Antes de levantar pasiones en los festivales de cine, Hayao Miyazaki estuvo al frente del Sherlock Holmes perruno que tan buenos ratos nos brindó frente a la pantalla del televisor. Ahora, podrás rendirle honores con este espectacular set que incluye a Sherlock, su coche y distintas piezas intercambiables, pipa incluida.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

SW Sandtrooper de Herocross

El Stormtrooper más cuco de toda la galaxia

PVP desde 129€

Aunque son algo caras, el diseño y el impecable acabado de las figuras Hybrid de Herocross nos siguen enamorando. Ésta reproduce a un Sandtrooper de Star Wars y cuenta con más de veinte puntos de articulación, manos intercambiables, Blaster T-21 y rifle E-11. Todo ello, hecho en plástico y metal. ¿No es adorable?

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 218€

PVP desde 24,81€

PVP desde 22,11€

LIBROS

20 YEARS OF TOMB RAIDER

Meagan Marie repasa todo el legado de *Tomb Raider* en 360 páginas donde tienen cabida no sólo los videojuegos protagonizados por Lara Croft, sino también las películas, los cómics y el merchandising. Además, incorpora entrevistas con miembros de Core Design y Crystal Dynamics, compositores, artistas y los actores de doblaje que han participado en la saga.

PRECIO 15,54 € **PUBLICADO POR** *Prima Games*



SMASH BROS. LAND

Star-T Magazine Books edita el primer libro monográfico en español dedicado a la obra de Masahiro Sakurai, creador de *Super Smash Bros.* y *Kirby's Dream Land*. Su autor, Víctor Porras, analiza el trabajo de Sakurai a lo largo de 344 páginas que harán las delicias de cualquier fan del universo de Nintendo.

PRECIO 18,05 € **PUBLICADO POR** *Star-t Books*



Figura Cat Mario

Corre a por ella, porque está limitada a 2.000 unidades

First 4 Figures ha convertido al Mario gatuno de *Super Mario 3D World* en uno de esos amuletos que solemos encontrar en la puerta de los restaurantes chinos. Eso sí, la zarpa no se mueve, ya que hablamos de una estatua de polirresina, con detalles pintados a mano, de 38 centímetros de altura. La base está numerada a mano e incluye un certificado de autenticidad. Ojo, que sólo hay 2.000 en todo el mundo.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Mega Bloks Destiny

El espacio se conquistó con sangre, sudor y plástico

Con el éxito que ha cosechado la línea Mega Bloks de *Call of Duty*, era de cajón que la línea de construcciones de Mattel pusiera sus garras en otro de los bestsellers de Activision: *Destiny*. Algunos sets no están disponibles en España, pero sí podrás comprar la Hipernave Arcadia o este colosal Atheon con Hechicero.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Lámpara Rubik

La lámpara que es un puzle... y viceversa

Paladone vuelve a tentarnos con otra lámpara, pero ésta lleva sorpresa. Y es que este cubo de Rubik es totalmente funcional. Podrás sacarlo del soporte, mover sus piezas como si fuera el puzle de toda la vida y volver a colocarlo para que siempre sea distinto. Se carga a través de un USB y su batería aguanta dos horas, una vez desenchufado. ¿Te atreverás a jugar con él en el metro?

A LA VENTA EN *www.paladoneshop.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



SLAYERS: vuelve la serie que marcó infancias

Los 90 serán recordados por los acérrimos del manganime como la época dorada de las series japonesas en televisión. Cualquier hora era buena para emitir una serie que calara hondo entre el público más joven, ávido de nuevas aventuras y estilos de animación. Una de esas series que aún permanecen en la memoria de muchos es "Slayers", conocida por todos como "Reena y Gaudi".

La adaptación animada de la novela ligera de Hajime Kanzaka (historia) y Rui Araizumi (ilustración) no tuvo la suerte de tener varias reemisiones en La 2, como sí ocurrió con otras conocidas series, como "La Familia Crece" ("Marmalade Boy"). Por eso, comenzaron a circular leyendas urbanas en las que se intentaba dar respuesta a por qué no se pudo disfrutar de nuevo en TV.

Actualmente, "Slayers" vuelve al panorama manganime gracias a Selecta Visión, que presentó sus novedades en la pasada Japan Weekend, aprovechando la ocasión para confirmar que se habían hecho con los derechos de la serie para lanzarla en DVD y Blu-ray. Ambas ediciones contarán con las voces originales que escuchamos en su día (esto desmiente el rumor de que las cintas de "Slayers" se quemaron en un incendio y, por eso, el audio era irrecuperable), algo que ha despertado todo tipo de comentarios, debido a la dudosa traducción que se llevó a cabo. Polémicas aparte, "Slayers" está viviendo un resurgimiento por todo lo alto, para alegría de todos aquéllos que hace años nos debatíamos cada tarde entre ir a clase o terminar de ver el episodio diario.

> SLAYERS FUE UN ANIME QUE SE EMITIÓ EN LOS 90, CON GRAN ÉXITO ENTRE LOS MÁS JÓVENES

BIKKURI ISLAND

David Boscá, conocido por su blog Creativo en Japón y el canal de Youtube del mismo nombre, nos invita a visitar el país nipón desde una óptica distinta, con anécdotas, consejos y rutas para descubrir, por ejemplo, las mejores tiendas de videojuegos, entre otros paraísos frikis. Y todo ello, con toneladas de fotografías.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



EL MUNDO DEL SPECTRUM

El equipo responsable de la web El Mundo del Spectrum ha dado el salto al papel para recopilar en un libro nuestros mejores recuerdos sobre el ordenador de 8-bit más famoso de la historia: Microhobby, Dinamic, ERBE, Micromanía, Topo Soft, Ultimate Play The Game... Toda la magia del mítico Spectrum, reunida en 224 páginas a todo color.

PRECIO 23,90 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Doctor Strange

ESTRENO 28 de octubre **GÉNERO** Acción / Cómic **DIRECTOR** Scott Derrickson
PROTAGONISTAS Benedict Cumberbatch, Mads Mikkelsen y Tilda Swinton

Scott Derrickson firma su mejor trabajo hasta la fecha, configurando una magnífica adaptación del personaje de Marvel y sumándola a la ristra de éxitos concatenados que nos llevarán a Vengadores: la guerra del infinito.

El reparto de Doctor Strange es impecable, empezando por Benedict Cumberbatch, que parece nacido para portar la veleidosa capa de levitación y continuando con Tilda Swinton en el rol de La Anciana o el gran Mads Mikkelsen como Kaecilius. Además de servir como presentación del personaje principal al que vamos a ver en muchas otras películas desarrollando las artes místicas, podría llevarnos pronto también al multiverso marvelita.

Si os parecieron sugerentes los efectos visuales de Origen, la cinta de Nolan, los veréis explosionar en esta película en la que se aprovechan influencias artíticas como las arquitecturas imposibles de Escher o las primitivas formas de los mandalas, que representan las fuerzas que regulan el universo.

ILM empuja los límites de la tecnología un poco más allá para hacernos viajar entre caleidoscópicas imágenes en las que la fuerza de la gravedad varía a cada paso, contando además con un 3D muy bien aprovechado para conformar una experiencia inmersiva de primera categoría.

Stephen Strange ha entrado por la puerta grande y promete horas de disfrute y diversión.

LO MEJOR

Benedict Cumberbatch borda el personaje y captura la esencia del cómic. Se agradece el sentido del humor y los efectos especiales son alucinantes.

92

LO PEOR

Los villanos vuelven a ser el talón de Aquiles de la película: como viene siendo ya habitual en las adaptaciones de Marvel, están un tanto desaprovechados.



TE ATRAPARÁ LA MAGIA CON LA CAPA DE LEVITACIÓN, EL OJO DE AGAMOTTO O EL LIBRO DE LOS VISHANTI



Blair Witch

ESTRENO 4 de noviembre **GÉNERO** Terror / Found footage **DIRECTOR** Adam Wingard
PROTAGONISTAS James Allen McCune, Callie Hernandez, Corbin Reid y Wes Robinson

Concebida de igual forma que "El proyecto de la bruja de Blair", cuenta con los mismos problemas (imágenes muy borrosas, gran parte del metraje en el que no pasa absolutamente nada de nada, planos repetitivos, sustos facilones...), pero carece de su principal atractivo: el marketing viral que le dio alas a la primera. La fórmula del éxito de este found footage de 1999 era que se podía jugar con la idea de que, realmente, partiera de metraje encontrado.

Hoy por hoy, los espectadores carecen de esa inocencia, así que no parece quedar otra salida que el homenaje. En cuanto a las novedades, Simon Barret, colaborador habitual de Wingard, le da un contexto a esta nueva excursión, desarrollando la historia de la bruja de Blair, e incluso justificando bien la multiplicidad de puntos de vista y de fuentes de sonido con cámaras individuales, un dron, una cámara nocturna, walkies... Correcta, pero poco brillante.





LO MEJOR

El guión se moja y da explicaciones. El punto de vista múltiple, la velocidad y la complejidad del montaje y el aprovechamiento de la iconografía.

60

LO PEOR

A pesar de ser corta, se hace larga: hay momentos redundantes, interpretaciones mejorables y sensación de agotamiento, porque ya no da más de sí.





Hardcore Henry

ESTRENO 21 de octubre **GÉNERO** Acción / Ciencia-ficción **DIRECTOR** Ilya Naishuller
PROTAGONISTAS Sharlto Copley, Danila Kozlovsky, Haley Bennett y Tim Roth

Jugones del mundo, "Hardcore Henry" es una película pensada para vosotros. Esta coproducción, creada a medias entre Rusia y Estados Unidos y producida por Timur Beckmambetov, es un clarísimo homenaje al lenguaje de los videojuegos de tipo shooter en primera persona, como *Call of Duty*. Está rodada, prácticamente en su totalidad, en cámara subjetiva y propone una larga persecución plagada de acción, violencia extrema y sentido del humor.

Desde las primeras filas, es una tortura: marea, cansa y se pierden muchos detalles. De la mitad de la sala hacia atrás, es una delicia que se degusta dejándote llevar por su delirio. Es original, arriesgada y divertida, con guiños constantes a un espectador cómplice que disfrutará viendo al camaleónico Sharlto Copley en diversos papeles o se encariñará con facilidad con un personaje al que no consigue verle el rostro más que en una fugaz ocasión.

LO MEJOR

El ritmo frenético, la banda sonora, la honestidad de la peli como propuesta experimental llena de humor y el personaje de Sharlto Copley.

90

LO PEOR

Está concebida para ser vista en pantalla grande y evitando las primeras filas, sobre todo si quieres ahorrarte un dolor de cabeza y un buen mareo.

¿Se distanciará la serie, una vez más, de los cómics para la resolución del cliffhanger de la temporada 6?

The Walking Dead 7

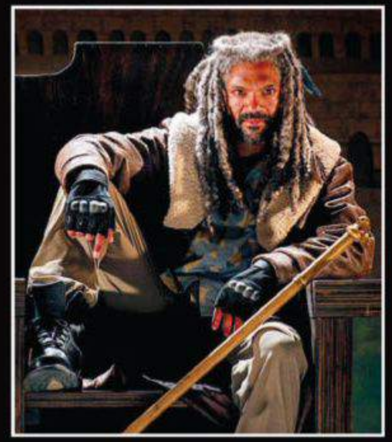
ESTRENO 24 de octubre CANAL Fox WEB *www.foxtv.es*

Expectación máxima ante el regreso de "The Walking Dead" a la pequeña pantalla, con la resolución del encontronazo del grupo con Negan, el gran "cliffhanger" que nos dejó la sexta temporada. Sabremos al fin quién o quiénes son sus víctimas. Tanto ha sido el celo que han puesto en conseguir que no se filtre la información que, para mantener al máximo el misterio, se han rodado once escenas diferentes, una con cada posible víctima de Lucille.

En la primera mitad de está séptima temporada nos encontraremos al grupo fracturado, roto, doliente y recogiendo sus pedazos mientras vive bajo el yugo de la opresión. Negan ha puesto a los supervivientes bajo su control, convenciéndolos brutalmente de seguir sus reglas, con un ejemplo mortal de lo que les sucede a quienes no lo hacen.

Otros personajes se han separado del grupo, ya sea por accidente o por decisión propia, aunque también van a darse cuenta muy pronto de que no pueden escapar de este nuevo giro brutal que se ha dado en su mundo. Según ha trascendido, el tema general de la temporada es empezar de nuevo (un tema recurrente en la serie, por cierto).

Los nuevos episodios no estarán tan centrados en el grupo de Rick, sino que se expandirá su universo, para darnos a conocer a varios grupos de supervivientes, como Los Salvadores o la Colonia de Hilltop, que ya apareció en la sexta temporada, así como el Reino, liderado por Ezequiel y su tigre Shiva. ■



YA HA RENOVADO POR UNA OCTAVA TEMPORADA, ANTES DE EMITIR LA SÉPTIMA

PLATAFORMAS DIGITALES



BLACK MIRROR 3

NETFLIX 21 DE OCTUBRE

Seis nuevos episodios autoconclusivos seguirán explorando el impacto del panorama tecnológico actual en la sociedad. El último, "Playtest", dirigido por Dan Trachtenberg ("Calle Cloverfield 10") hablará de un videojuego hiperrealista y aterrador.



LOS VIVOS Y LOS MUERTOS

MOVISTAR SERIES XTRA 26 DE OCTUBRE

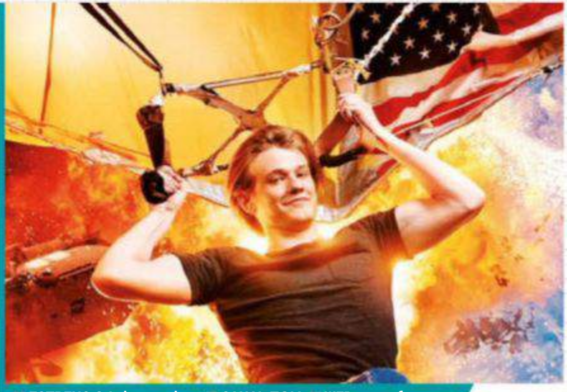
Ambientada en la Inglaterra rural del año 1894, la historia se centra en Nathan Appleby, un joven psicólogo que sufre la prematura muerte de su hijo y se muda a una granja donde ocurren fenómenos extraños.



ESTRENO 24 de octubre · CANAL AXN · WEB *www.axn.es*

Mentes criminales 12

Por supuesto que nos interesan los personajes de la serie, pero desde luego, el culebrón que se ha generado en torno a la abrupta salida de la serie del protagonista no es menos interesante que la trama de esta serie procedimental. El hueco de Thomas Gibson se cubrirá con Damon Gupton, que se convertirá en un personaje regular desde su entrada en la ficción y tratará de llenar el vacío que deja el agente Hotchner tras su abrupta salida. Su personaje no será el reemplazo directo de Gibson, puesto que no dirigirá el BAU, pero tratará de compensar su ausencia.



ESTRENO 24 de octubre · CANAL FOX · WEB *www.foxtv.es*

MacGyver

Vuelve el hombre de los mil trucos. Desarrollada por CBS, la nueva "MacGyver" es un reboot de la popular y emblemática serie de los 80 del mismo nombre, que tenía a Richard Dean Anderson como protagonista. Lucas Till toma el relevo en el papel del agente secreto Angus MacGyver en los inicios del personaje, cuando no es más que un chico brillante y habilidoso que es reclutado por una misteriosa organización. La serie ha sufrido ciertos contratiempos, su primer piloto fue totalmente desechado y se fichó al director James Wan para rodar el nuevo episodio de presentación.

EL BLOG de cine y series

Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





¿Está perdiendo fuelle el factor nostalgia?

Me atrevo a decir que sí: a base de desgaste, la nostalgia está dejando de funcionar para empezar a estomagar. Habrá un momento en el que la industria audiovisual (cine y tele, que tanto monta, monta tanto) deje de reciclar títulos, ideas y personajes para arriesgar, si quiere llegar a algún sitio. La vía de la copia de la copia de la copia lleva a un bucle infinito e insufrible para los espectadores que ansían nuevas experiencias y relatos.

De momento, parece que la apuesta por sorprender viene de la mano de la tecnología. Series como "Halcyon" han apostado por la hibridación con la realidad virtual; películas como "Billy Lynn's Long Half Time Walk", filmada a 120 fotogramas por segundo, en 4K de resolución y en 3D, tratan de ensanchar el horizonte por la vía de la inmersión y el hiperrealismo, pero no es ése el paradigma en el que estamos enquistados. Se trata, más bien, de poner todos esos recursos al servicio de nuevas historias que merezcan la pena y logren asombrarnos. Vaya, que donde hay que poner las miras no es en cómo nos narran las historias, sino en qué nos cuentan y cómo nos trasladan las emociones. Llegarnos a la patata contándonos lo mismo, en distintas versiones, con leves cambios o actualizaciones, ya cansa y está empezando a causar rechazo. Es el efecto acumulativo: a nadie le molestan un buen remake, una secuela bien pensada y articulada o un spin-off, si un personaje o una trama lo merecen.

El problema es que ahora todo se concibe en "packs" y no se esconde, ni siquiera con el más mínimo pudor, la voluntad de hacer caja a costa de los buenos recuerdos o los éxitos pasados, con la dificultad añadida de que hay que cumplir altas expectativas. ¿Necesitamos de verdad una nueva "Power Rangers" o una versión live-action de "El rey león"? ¿Y cinco películas de "Animales fantásticos y dónde encontrarlos"? ¿No sería más cuerdo disfrutar de los títulos y aprender de ellos para crear nuevas historias? ■



THE CROWN

NETFLIX · 4 DE NOVIEMBRE

De carácter biográfico, se centra en la vida de la Reina Isabel II de Inglaterra y la historia que ha tenido lugar a lo largo de su extenso reinado. Además de explorar la vida personal de la reina, retrata el mundo de la postguerra y la evolución de la sociedad.



CAPTIVE

NETFLIX · 9 DE NOVIEMBRE

Tras el éxito de "Making a Murderer", Netflix se introduce en el mundo de los secuestros en una nueva serie documental. Tras la desaparición de su hija, un matrimonio queda roto. Ocho años después, empieza a sospechar que su hija podría seguir viva.

MIS TERRORES
FAVORITOS

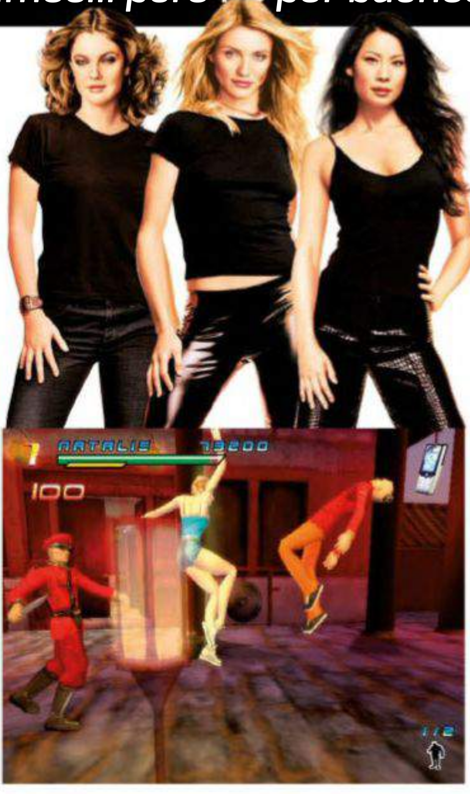
Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PlayStation 2 y GameCube
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2003







Charlie's Angels

ÁNGELES... ¿O DEMONIOS?

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Hacer leña de la adaptación de una película mediocre puede parecer un recurso fácil. En la historia del videojuego, hay cientos de casos. Pero, ¿hay alguno peor que éste? No, no y NO. Así de tajante.

No es que las dos películas de Lucy Liu, Drew Barrimore y Cameron Diaz fueran un dechado de virtudes: eran simplonas películas de acción que parodiaban, tirando a mal, la serie de los 70. Aun así, podían tener su público. El juego no puede tenerlo. O, si lo tiene, es oligofrénico. Su argumento no coincide con el de la película que se estrenó ese mismo año, y nos invita a dar caza a un "chorizo" que está levantando los principales monumentos del país. ¿Y cómo lo detenemos? ¿Investigando? Pues no, golpeando a todo lo que se menee, a lo beat'em up, en una serie de misiones sin sentido ni lógica.

Si al menos fuera un buen beat'em up, sería el menor de sus males. Pero no: es malo, tosco, con un mal control, sin depurar, repletito de bugs y anodino hasta el bostezo. No hay IA que valga, los enemigos se repiten hasta la saciedad y las animaciones, como por ejemplo la de salto, son dignas de escarnio público, por no hablar de la recreación de las tres actrices o su labor en el doblaje, que transmite una desidia pocas veces escuchada en un juego. Vamos, la quintaesencia del juego como herramienta para promocionar un film...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

O, más bien, ¿por qué no podemos olvidarlo? Porque pocas cosas más malas nos hemos echado a la cara. Por tener, tiene fallos hasta en el texto de la carátula. Al menos, la pesadilla no da para más de 3-4 horas, tiempo suficiente para preguntarte varios miles de veces por qué estás desperdiciando tu vida con esta bazofia.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **25 de noviembre**

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos **Javier Abad**
Redactor jefe **Alberto Lloret**
Redactor jefe web **David Martínez**
Jefe de sección **Daniel Quesada**
Coordinadora área de videojuegos **Sonia Herranz**

Han colaborado en este número Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Lázaro Fernández, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, J.L. Ortega, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, Clara Castaño, Sergio Martín, Jesús Delgado, Bruno Sol, Igone Martínez, Marcos García y Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte **Abel Vaquero**
Diseño original y jefa de maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING
Directora **Marina Roch**
Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




SUPER MARIO MAKER™
FOR NINTENDO 3DS

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 10 - **2010-2011**

HOBBY CONSOLAS

→ TAL COMO ÉRAMOS
¡CAMPEONES DEL MUNDO!

→ CURIOSIDADES
ARRANCA EL GAMEFEST

LAS JOYAS DE LA ÉPOCA
ZELDA SKYWARD SWORD
El viaje más profundo de la saga

→ JUEGOS IMPRESCINDIBLES
- Red Dead Redemption
- Super Mario Galaxy
- CoD Black Ops
- Uncharted 3
- God of War III
- Skyrim

ASÍ JUGÁBAMOS
PlayStation 3 y Xbox 360 siguen la estela de Wii
KINECT VS PS MOVE

EXCLUSIVA GAME

WATCH DOGS® 2

DELUXE_EDITION

RESERVA YA Y CONSIGUE LA MISION EXTRA:
EL ASESINO DEL ZODIACO

REGALO POR RESERVA



2 packs de personalizacion para Marcus, su coche, el drone y las armas.











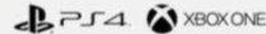


Promoción limitada a 5.000 uds.

TAMBIEN DISPONIBLE PARA RESERVA
LA GOLD EDITION Y
LA SAN FRANCISCO EDITION



DISPONIBLE EN:





Fecha estimada de lanzamiento



CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

.un auténtico equipazo

Con pocos cambios en plantilla, la redacción de Hobby Consolas tuvo que "reciclarse" para la nueva era digital.


MANUEL DEL CAMPO siguió dirigiendo la revista y fue clave en la creación de nuestra web.


JAVIER ABAD continuó demostrando su gran labor como subdirector. ¡No se le escapaba nada!


DAVID MARTÍNEZ se "hinchó" a analizar juegos... y a pegarnos palizas online en *CoD*.


DANIEL QUESADA siguió la misma línea que David... pero ganándonos en *Street Fighter*.


FCO. JAVIER GAMBOA, uno de los "clásicos", dibujó algunas de sus viñetas más inspiradas.


DAVID ALONSO alternó sus colaboraciones en la revista con su trabajo en Hobbynews.es.


MARIO JIMÉNEZ siguió siendo uno de los colaboradores más prolíficos.


GUSTAVO ACERO fue una de las nuevas, y "nintenderas", incorporaciones.


JUAN CARLOS RAMÍREZ se consolidó como un gran colaborador durante esta etapa de la revista.


CARLOS HERGUETA demostró ser un experto en videojuegos y nuevas tecnologías.


CARLOS VILLASANTE nos regaló sus últimos textos antes de abandonar la revista. ¡Un figura!


JAVIER PARRADO nos alucinó con su capacidad para destripar todos los juegos en sus guías.


RAFAEL AZNAR devoró todo los juegos de velocidad y deportivos que pilló por banda.


BORJA ABADIE demostró su versatilidad a la hora de analizar títulos de cualquier género.

moviéndonos... ¡también en 3d!

La llegada de Kinect y PS Move, junto al buen momento de Wii y la puesta de largo de 3DS, fueron los puntos álgidos de una época en la que las compañías buscaron con decisión ofrecer experiencias totalmente nuevas.



Tocaba moverse...

El novedoso sistema de control de Wii, que tan buen resultado estaba dando a Nintendo, propició que Sony y Microsoft movieran ficha para ofrecer a sus usuarios una alternativa que les permitiera levantarse del sofá y utilizar su cuerpo para jugar. Así, PS Move y Kinect, de los que ya os habíamos hablado en profundidad, se estrenaron por fin e iniciaron una batalla colosal por hacerse con un trozo de un pastel del que Nintendo estaba ya empachada. El futuro, nos decían, estaba ligado al control por movimiento y a las 3 dimensiones, que dieron pie al nacimiento de una consola tan alucinante como 3DS.

... y nosotros no paramos quietos

Como siempre, en Hobby Consolas no nos limitamos a ser meros espectadores de esta "nueva etapa" en el mundo de los videojuegos, y nuestra revista también evolucionó para adaptarse a una época en la que "lo digital" comenzaba a mandar cada vez con más fuerza. Así nacieron iniciativas como incluir imágenes en 3D (y unas gafas de regalo para verlas) en nuestra revista, inaugurar un nuevo estilo mucho más moderno y en el que nuestra relación con vosotros, gracias a la inmediatez de las redes sociales, era más fluida que nunca, o "complementar" nuestros contenidos con el recién nacido portal Hobbynews.es. Todo nos pareció poco con tal de demostraros que nuestra ilusión por los videojuegos, y las ganas de compartirla con vosotros, eran iguales (o mayores) que 20 años atrás. ¡Y eso es algo que nunca cambiará!



1

El gol de Iniesta ante Holanda en la final del mundial de Sudáfrica dio la victoria a la selección e2spañola.

2

El "Waka Waka" de Shakira fue la canción que más oímos durante 2010. ¡Nos la ponían hasta en la sopa!

3

La huelga General del 29 de septiembre fue la séptima desde la llegada de la Democracia.

6

La película Celda 211, protagonizada por Luis Tosar, fue la gran vencedora en la gala de los Premios Goya de 2010.

5

Una erupción volcánica en Islandia alteró a medio mundo.

4

La huelga de controladores aéreos en España fue uno de los temas que más dio que hablar en los medios de comunicación. ¡Menuda se lió!

7

El fichaje de Mourinho por el Real Madrid hizo correr ríos de tinta.

8

Steve Jobs presentó iPad, la primera tablet que Apple lanzaba al mercado.

9

Águila Roja fue la serie con más índice de audiencia en la televisión en España durante 2010.

12

El 11 de marzo de 2011 Japón sufrió un devastador terremoto de 8,9 grados en la escala de Richter.

10



La manifestación en la madrileña Plaza de la Puerta del Sol fue una de las imágenes más identificativas del Movimiento 15M.

11



El paro alcanzó cotas históricas y se convirtió en el tema principal de gran parte de los informativos y periódicos.

13



El 23 de julio de 2011, la cantante británica Amy Winehouse falleció a los 27 años de edad.


El estreno de la serie Juego de Tronos se convirtió en un auténtico fenómeno de masas. 15


Esta fue una de las imágenes que nos dejó la operación de Estados Unidos contra Bin Laden. 14


La boda entre Guillermo de Inglaterra y Kate Middleton acaparó toda la atención de la prensa rosa. 16

18 Adele fue una de las artistas revelación del año 2011.


17 La original "The Artist", dirigida por Michel Hazanavicius, fue una de las películas que mas dio que hablar en 2011.

españa se indigna

La creación del Movimiento 15M, o de los indignados, fue el acontecimiento más relevante en nuestro país durante esta convulsa etapa, en la que algunas cosas cambiaron para siempre.

La multitudinaria manifestación del 15 de mayo de 2011 fue el punto álgido de una etapa histórica para España. ¡Pero no fue lo único que pasó!

El 2010 de Iniesta

El gol de Iniesta en la final de la Copa Mundial de Sudáfrica 1 fue, con casi toda seguridad, lo más comentado de 2010 en España. Pero, por desgracia, no todo fue bailar el "Waka Waka" 2, y nuestro país siguió sumido en una profunda crisis económica que desembocó en una huelga general 3 en contra de la recién aprobada reforma laboral, y a la que hubo que sumar la protagonizada por los controladores aéreos españoles 4, que sembró el caos en decenas de aeropuertos y perjudicó a miles de pasajeros. Si a esto le sumamos la que se lió en el tráfico aéreo de medio mundo cuando entró en erupción el volcán islandés Eyjafjallajökull 5, la verdad es que, en muchas ocasiones, coger un avión en aquel año fue más "chungo" que Malamadre, el protagonista de la gran Celda 211 6, la película que arrasó en los premios Goya de 2010.

Algo menos complicado (no mucho) que el personaje interpretado por Luis Tosar era Mourinho 7, cuyo fichaje por el Real Madrid fue casi tan mediático como la presentación del iPad 8, la primera tablet de Apple, que no convenció de primeras a todo el mundo, pero que nos permitió ver la serie del momento, Águila Roja 9, tirados cómodamente en la cama. ¡Así sí!

2011 y el 15M

La creación del Movimiento 15M, o de los Indignados 10, fue un acontecimiento histórico en España, un país azotado por las elevadas cifras del paro 11, y desde el que asistimos con espanto al terrible tsunami 12 deJapón.

Otros dos sucesos que convulsionaron a la prensa internacional fueron, por un lado, el fallecimiento de Amy Winehouse 13 a los 27 años de edad y, por el otro, la muerte del terrorista más buscado del planeta, Osama Bin Laden 14, que fue abatido en una operación especial del ejército estadounidense.

Como veis, este año fue de lo más convulso, aunque ni siquiera eso nos preparó para lo que nos deparaba la serie del momento, Juego de Tronos 15. De intrigas, rumores y sangre azul estuvo también salpicada la "·boda del año", o lo que es lo mismo, la que unió a Guillermo de Inglaterra y Kate Middleton 16, y que llenó más páginas en la prensa que The Artist 17, la gran triunfadora de los premios Oscar en 2011. En definitiva: un año que, como cantó Adele 18, nos dejó algunas cosas buenas a pesar de, también, hacernos "rodar en las profundidades".

El mimo puesto en sus juegos exclusivos fue clave en el éxito de PlayStation 3 durante esta época.

nuevas formas de jugar

La llegada de PlayStation Move, Kinect y 3DS fueron las revolucionarias apuestas de Sony, Microsoft y Nintendo, quienes seguían en su particular lucha por desmarcarse.

Tras el arrollador éxito de Nintendo con Wii, sus competidoras directas, Sony y Microsoft, iniciaron una carrera por brindar a sus consolas nuevos e innovadores sistemas de control. ¿Conseguirían dar en el clavo?

Zelda y Mario arropan a Wii

Con una posición muy fuerte en el mercado, propiciada por un brutal ritmo de ventas acumulado, la consola de Nintendo siguió manteniendo un grandísimo nivel durante 2010 y 2011. Para ello, Wii apostó por mantener la fórmula que tan buenos resultados le había dado desde su lanzamiento, o lo que es lo mismo, alternar la salida de juegos "casuales", o destinados a captar la atención del "gran público", con nuevas entregas de sus sagas más potentes. Los geniales *Super Mario Galaxy 2* y, sobre todo, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, fueron dos de los mejores títulos que recibió Wii en esta etapa. Su calidad era tan grande, que prácticamente justificaban la compra de la consola por sí solos, algo que contribuyó enormemente a que la máquina siguiera triunfando en ventas, en especial durante 2010.

> Despues del éxito masivo de Wii en todo el mundo, Sony se subió al carro del control de movimiento con PS Move, un nuevo dispositivo con el que amplió las posibilidades de PlayStation 3

Sony, la primera en "moverse"

En septiembre de 2010, PS3 recibió por fin su tan esperado sistema de control por movimiento. Con PlayStation Move, Sony trató de plantar cara a Wii, ofreciendo para su consola una alternativa de



algo se mueve en playstation

Sony se subió al carro del control por movimiento popularizado por Wii con PS Move, un nuevo perfiférico para PS3. Compuesto por un mando "cilíndrico" y la cámara PS Eye, este sistema gozaba de gran precisión, y pronto muchas compañías apostaron por lanzar juegos exclusivos que aprovechaban sus características, así como parches que añadían compatibilidad a títulos ya disponibles en el mercado, como fue el caso de *Heavy Rain*.

Esta fue una de las primeras imágenes oficiales que tuvimos de la versión final de PS Move.

Probamos PS Move mucho antes de que se pusiera a la venta en España, en septiembre de 2010, y os ofrecimos un extenso reportaje en el que os detallamos sus características definitivas y nuestras primeras impresiones.

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La máquina de Sony siguió ganando adeptos gracias a un fantástico trabajo de la compañía a la hora de dotarla de grandes juegos exclusivos. Así, en esta época PS3 alumbró algunos de los juegos más espectaculares de su historia, como *Heavy Rain, Gran Turismo 5* o *God of War III.* A esto hubo que sumar la llegada de PS Move, que atrajo a un nuevo sector del público.

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xenon** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

La salida Xbox 360 Slim fue una de las grandes apuestas de Microsoft durante este periodo, al que se sumó el estreno de Kinect, su innovador sistema de control de movimiento. Todo esto, unido a un buen número de imprescindibles títulos exclusivos, como *Alan Wake, Halo: Reach* o *Gears of War 3*, hicieron de Xbox 360 la plataforma favorita de gran parte de los usuarios de esta generación de consolas.

control similar a la propuesta por Nintendo, pero que presumía, según rezaba su campaña publicitaria, de ser mucho más precisa, inmersiva y realista gracias a los gráficos en alta definición que era capaz de mostrar PS3 y a la integración del sistema con PlayStation Eye, cámara necesaria para el posicionamiento de sus mandos.

Como seguro que sabéis, PlayStation Move nunca consiguió el éxito esperado por Sony, pero eso no fue óbice para que PS3 regalara a sus usuarios dos años inolvidables, gracias a la llegada de algunos de los mejores juegos exclusivos de su

Este era el precioso diseño de Xbox 360 Slim, la nueva versión más ligera y eficiente de la consola.

La variedad de juegos que acompañó al lanzamiento de PS Move fue bastante alta, aunque muchos de ellos no tuvieron demasiada calidad y sirvieron más como demostración técnica de las capacidades del nuevo control que otra cosa.

de project natal a kinect

Tras la espectacular demo de *Project Milo* que Peter Molyneux mostró durante el E3 de 2009, la expectación por "Project Natal" era máxima. Por fin, en noviembre de 2010 Microsoft puso a la venta Kinect, su sistema de control sin mandos que prometía revolucionar el mundo de los videojuegos. Dotado de tecnología de última generación, este dispositivo era capaz de reconocer nuestros movimientos y trasladarlos con gran precisión a la pantalla, lo que dio a pie a un catálogo de lanzamiento repleto de propuestas tan variadas como originales.

Kinect nos invitaba a ponernos de pie para ultilizar nuestro cuerpo como mando de control.



Wii siguió arrasando en todos los mercados durante esta etapa, sobre todo en 2010.

historia, como *Uncharted 3*, *Red Dead Redemption* o *God of War III*, un impresionante trío que brilló con luz propia dentro de un espectacular catálogo que, además, mejoró durante estos dos años gracias al lanzamiento de innumerables juegazos multiplataforma, pero que también sirvió para demostrar, por enésima vez, que la consola parecía no entender de limitaciones técnicas.

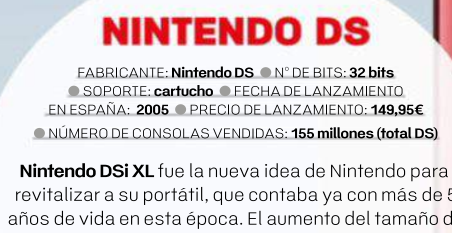
Xbox 360, haciendo bien los deberes

Microsoft, la tercera en discordia, no se quedó, ni muchísimo menos, de brazos cruzados durante esta etapa y siguió trabajando muy duro para mantener el increíble nivel al que nos tenía acostumbrados. Y lo hizo de muchas maneras. En primer lugar, la salida de Xbox 360 Slim, la nueva versión más pequeña, ligera y eficiente de su máquina, supuso un nuevo empuje a la ya "veterana" plataforma, que -recordemos- fue la que dio el

Wii

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

La era dorada de Wii parecía no tener fin y, de nuevo, consiguió ser la consola de sobremesa más vendida durante 2010, logrando también colocar a 3 de sus juegos exclusivos, *Wii Sports*, *Wii Sports Resort* y *New Super Mario Bros.* en el top 3 de ventas. A este gran momento contribuyó también la salida de juegos inolvidables, como *Super Mario Galaxy 2* o, ya en 2011, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.



NINTENDO DS

FABRICANTE: **Nintendo DS** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149,95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones (total DS)**

Nintendo DSi XL fue la nueva idea de Nintendo para revitalizar a su portátil, que contaba ya con más de 5 años de vida en esta época. El aumento del tamaño de sus pantallas, de 3,205 a 4,20 pulgadas, fue la característica más destacada de esta revisión, que no buscaba reemplazar a las versiones precedentes, sino ofrecer una alternativa a los jugadores más exigentes. Sin duda, una consola espectacular.



El color "rojo cereza" fue uno de los elegidos por Nintendo para el lanzamiento de DSi XL. ¡Preciosa!

La respuesta de Microsoft a Wii y PS Move fue **el lanzamiento de Kinect en Xbox 360**, un avanzado sistema de detección de movimiento que nos permitía jugar sin mando de control.

pistoletazo de salida a esta séptima generación. Pese a esto, Xbox 360 seguía en plena forma y era el sistema elegido por un gran número de nuevos jugadores, debido al sólido catálogo que ya tenía formado, a la salida de exclusivos de la talla de *Halo: Reach* o a su superior rendimiento con muchos títulos multiplataforma, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* o *Call of Duty: Black Ops*. Pero los de Redmon tenían muchas más sorpresas...

Adiós "Project Natal"... ¡hola Kinect!

Tras darse a conocer durante el E3 2009, la expectación que suscitó el nuevo sistema de control en el que trabajaba Microsoft, al que se le conocía por su nombre en clave, Project Natal, agitó los cimientos del sector. Finalmente, y tras muchos meses de apuestas, rumores y la

la invasión de los juegos móviles

Aunque ya llevaban varios años acompañándonos, como podíais leer cada mes en la sección Planeta Móvil de nuestra revista, en esta etapa el mercado de juegos para móviles creció de forma desmesurada. Tanto, que muchos se atrevieron a vaticinar que los smartphones terminarían acabando con las consolas portátiles. ¿El motivo? La llegada de juegos cada vez más ambiciosos gracias a las enormes capacidades de terminales de última generación y a la popularización de las nuevas tabletas, como el iPad.

Sony quiso hacerse con el mercado de juegos para móvil con su terminal Xperia Play.



PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones**

La portátil de Sony, pese a que contaba con un fantástico catálogo a sus espaldas, no consiguió tampoco despegar del todo en esta época. La fortísima posición de DS en el mercado y el anuncio oficial de su sucesora, PS Vita, jugaron muy en su contra. Aun así, la máquina portátil de la casa PlayStation recibió grandes títulos, como *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, *Metal Gear Solid: Peace Walker* o *God of War: Ghost of Sparta*.

La etapa final de PSP se vio eclipsada por el anuncio oficial de su sucesora, PS Vita.

promesa de una revolución sin precedentes, la siguiente edición del E3, la celebrada en 2010, sirvió para que Microsoft desvelara todos los detalles de Kinect, el nombre definitivo del periférico. Finalmente, en noviembre de ese mismo año, el esperado dispositivo se puso a la venta en diferentes packs (en solitario junto a *Kinect Sports*, o incluido junto a Xbox 360) y su llegada acaparó la atención de todos los medios de comunicación, ya que su tecnología era tan avanzada que abría un amplio abanico de posibilidades en terrenos muy dispares, como la medicina. Todo eso estaba muy bien, ¿pero sería capaz de revolucionar nuestra forma de jugar? Solo el tiempo lo diría...

3DS, la nueva apuesta de Nintendo

Y ya que hablamos de revoluciones, otra compañía que sorprendió a medio mundo fue Nintendo. En una época en la que el contenido 3D estaba más de moda que nunca, y en la que nos pasábamos las horas discutiendo si eran mejores las gafas activas o pasivas, la compañía nipona lanzó al mercado 3DS. Su nueva portátil era capaz de mostrar imágenes tridimensionales sin necesidad de accesorios externos, gracias a la autoestereoscopia. A pesar de esta atractiva característica, las cifras de ventas no acompañaban, lo que hizo que Nintendo tomara la polémica decisión de bajar el precio oficial de la máquina de 249€ a 169€... ¡tan solo 4 meses después de su salida!

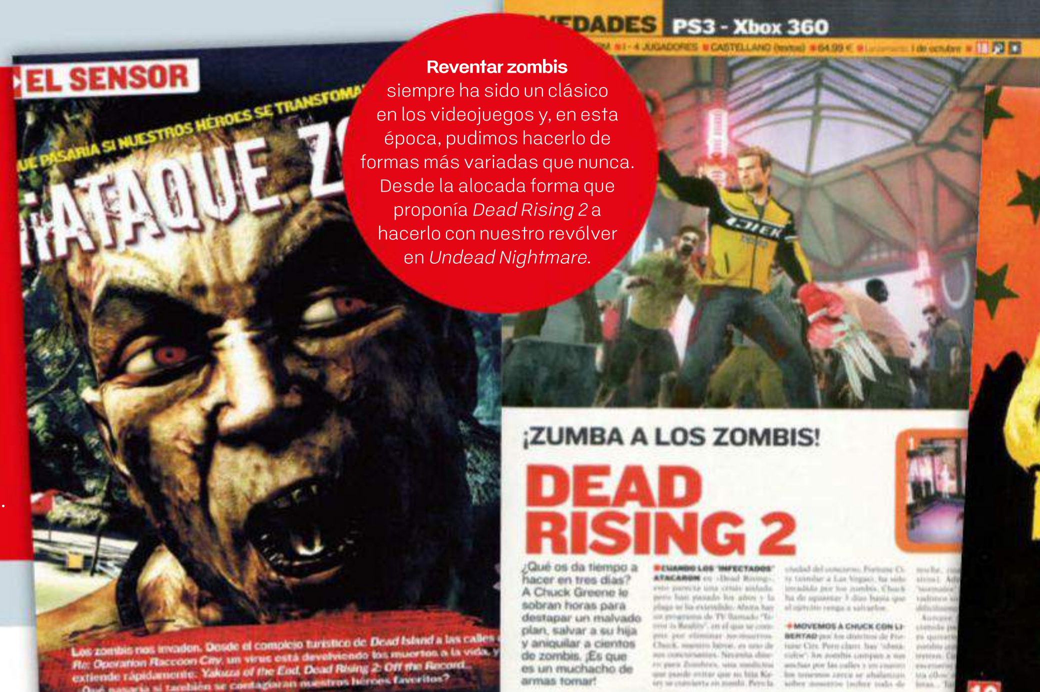
Para compensar a los primeros compradores, los de Kyoto regalaron 20 juegos clásicos, descargables a través de eShop, algo que no fue suficiente para evitar el enfado de muchos de ellos... pero sí para hacer que la máquina despegara definitivamente. Por su parte, la "pequeña de la casa", DS, siguió gozando de gran salud y ambas lograron superar en ventas a PSP en 2011, una portátil que, aunque siguió ofreciendo grandes juegos en esta etapa, vio como Sony y la mayoría de compañías iban retirándole poco a poco su apoyo debido al anuncio de su sucesora, PS Vita, que llegaría a España en febrero de 2012. Una pena, pero así es la vida... ¡también para las consolas!

Nintendo buscó revolucionar el mercado portátil con 3DS, una consola capaz de mostrar gráficos en 3D sin necesidad de gafas, accesorio necesario para disfrutar de la tecnología en otras consolas.

Con un diseño similar a DS, la nueva consola añadía muchas novedades, como stick analógico.

invasión zombi

Aunque realmente nunca habían llegado a irse del todo, los zombis vivieron un importante repunte de popularidad en el mundo de los videojuegos durante esta época. Así, los muertos vivientes fueron los protagonistas de un gran número de títulos y, además, consiguieron "infectar" a sagas y juegos en los que, en principio, no pintaban demasiado, como *Red Dead Redemption*. Esta situación abrió un debate entre los usuarios. ¿Cansaban ya los zombis?



Reventar zombis siempre ha sido un clásico en los videojuegos y, en esta época, pudimos hacerlo de formas más variadas que nunca. Desde la alocada forma que proponía *Dead Rising 2* a hacerlo con nuestro revólver en *Undead Nightmare*.



Si ya en el pasado número de es[illegible] al nacimiento de la "era 3D", en e[illegible] popularizó enormemente esta te[illegible] cambiar nuestra forma de ver los videojuegos [illegible] siempre. La proliferación (y bajada de precio) [illegible] televisiones con capacidades 3D, la salida d[illegible] como *Crysis 2* y el lanzamiento de 3DS fueron [illegible] determinante en est[illegible] i bien es cierto que la idea nunca llegó a c[illegible] entre los jugadores y pronto la fiebre inici[illegible] segundo plano.

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM11 Dual-Core** ● SOPORTE: **Cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2011** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **60 millones**

Los gráficos en 3D sin necesidad de ningún accesorio opcional fueron el principal reclamo de 3DS, la nueva portátil de Nintendo que salió a la venta en España en marzo de 2011. La máquina, que era mucho más potente que DS, también permitía tomar fotografías tridimensionales e interactuar con juegos de Realidad Aumentada. ¡Todo un prodigio!

Pese a la "moda zombi", algunos títulos en los que los fans sí los reclamaban, como *Resident Evil Revelations*, prescindieron de ellos. ¡Qué cosas!



El pelícaro permitía a Link alcanzar cualquier isla o región de una forma muy cómoda.



1 el inicio de una gran leyenda
zelda skyward sword



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii**
- AÑO: **2011**
- Nº DE LA REVISTA: **243**
- NOTA: **97**

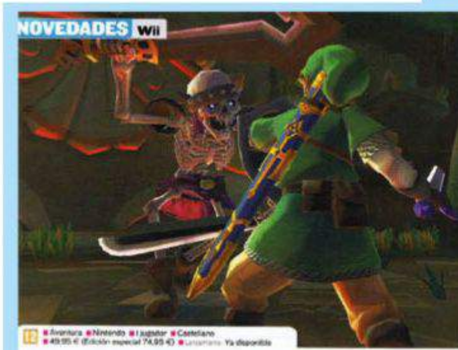
¡mosquis!

ES EL PRIMER JUEGO de la saga, cronológicamente hablando. Le siguen *The Minish Cap*, *Four Swords* y el gran *Ocarina of Time*.

LINK DEJÓ DE SER ZURDO a causa del control, ya que Nintendo pensó que la mayoría de jugadores son diestros.

Tras revolucionar Hyrule con el genial *Twilight Princess*, Link regresó a Wii una última vez para protagonizar una de las entregas más profundas, divertidas y especiales de toda la historia de la saga *The Legend of Zelda*.

Toda leyenda tiene un comienzo, y con *Skyward Sword* pudimos conocer el origen de una de las más grandes de nuestro tiempo: la de Link en *The Legend of Zelda*. Gracias a la quirúrgica precisión de Wii Motion Plus, en esta aventura sentimos más que nunca la espada del hyliano en nuestras propias manos, que -en las primeras partidas- temblaron de emoción mientras nos batíamos en duelo contra variados enemigos y jefes finales, resolvíamos puzles que mezclaban ingenio y habilidad de forma magistral, navegábamos a toda vela para dejar atrás a los bokoblins o sobrevolábamos el cielo a lomos de nuestro fiel pelícaro. Todos los elementos característicos de la saga *Zelda* se fundieron como el acero en un título absolutamente imprescindible y que, además de revelarnos detalles tan importantes como la forja de la Trifuerza o de la Espada Maestra, conseguía que sus más de 50 horas de duración se convirtiesen en un auténtico suspiro.


NOVEDADES Wii

Cuando Link encontró a Zelda

ZELDA SKYWARD SWORD

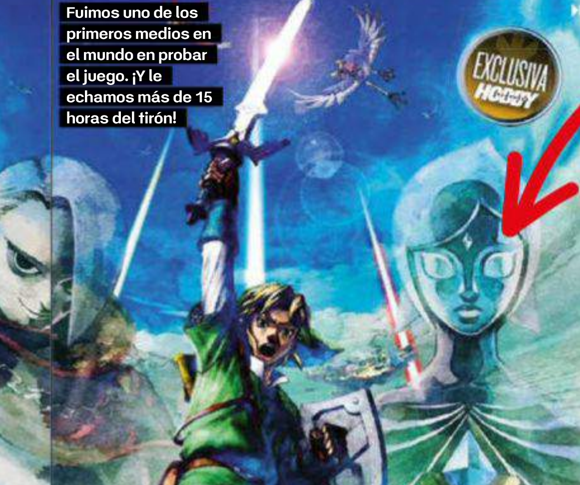
Aunque estemos hasta el gorro de ver la muletilla "el origen" en tantas películas, descubrir cómo se forjaron la Trifuerza y la Espada Maestra es un acontecimiento que solo se produce una vez en la vida.

REPORTAJE

YA HEMOS JUGADO LAS PRIMERAS 15 HORAS DE SKYWARD SWORD

EL HÉROE QUE TOCÓ EL CIELO

The Legend of Zelda celebra su 25 Aniversario con una aventura que elevará nuestros mandos Wii Plus más allá de las nubes. Link emprenderá el vuelo el 18 de noviembre, pero en Hobby Consolas ya nos hemos embarcado en el viaje más profundo y complejo de la saga. ¿Logrará sorprendernos a estas "alturas"?



Fuimos uno de los primeros medios en el mundo en probar el juego. ¡Y le echamos más de 15 horas del tirón!



La precisión del sistema de control era brutal, lo que daba pie a unos intensos combates.

La llegada de la nueva aventura de Link en Wii coincidió el 25 aniversario de la saga Zelda, y su calidad estuvo a la altura de tan señalada onomástica

su paso por la revista

El 25 aniversario de *Zelda* y la expectación que levantó el juego, hizo que *Skyward Sword* protagonizara decenas de páginas en muchos números de Hobby Consolas, incluyendo 2 suplementos exclusivos.

Con esta espectacular portada hicimos nuestro particular homenaje al juego.

Esta fue la portada de uno de los suplementos exclusivos que realizamos.

nuestra nota

"La mayor oda a una saga, a una consola y a un público que Nintendo podría habernos dedicado". Así de contundente se mostró Gustavo Acero, autor del análisis, tras completar el juego sin perderse ni uno de sus secretos. Sin duda, uno de los grandes de Wii.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Su diversidad** de situaciones; no hay un sólo instante de monotonía.
- **Los combates** acuñan una nueva acepción de acción, más libre, exigente y realista.

Lo peor

- **Cambiar de arma** se hace incómodo a veces, al tener que apuntar a la pantalla.
- **Las tres regiones** pueden parecer escasas, pero al revisitarlas la cosa cambia.

Alternativas

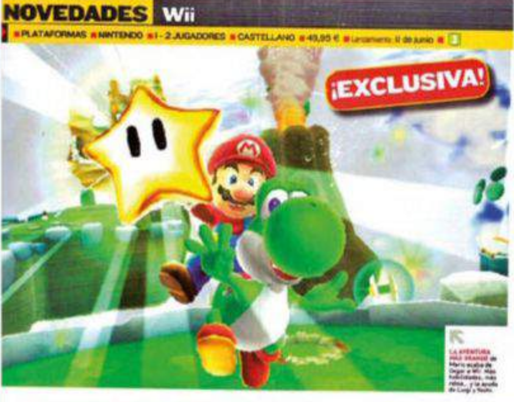
- **Los dos Mario Galaxy** comparten olimpo con este *Zelda*.
- **Ocarina of Time** sigue siendo el mejor *Zelda*, seguido de *Skyward*.
- **Xenoblade**, más RPG, roza el cielo por momentos.

GRÁFICOS El arte hecho videojuego. Es el *Zelda* más bello y original en 25 años.	97
SONIDO Una auténtica sinfonía, pero las partituras distan del nivel de *Wind Waker*.	90
DURACIÓN Nos ha llevado 50 horacas, sin contar sus muchos secretos y misiones.	98
DIVERSIÓN Su variedad de puzles y combates alcanzan el equilibrio perfecto.	97
PUNTUACIÓN FINAL	97

Valoración

La mayor oda a una saga, a una consola y a un público que Nintendo podría habernos dedicado. Una traca final para Wii rebosante de magia, ingenio y creatividad, al servicio del mejor control por movimiento jamás logrado.


Las galaxias estaban repletas de plataformas y enemigos... ¡de todos los tamaños!








Yoshi podía correr más rápido, saltar más alto y atrapar enemigos con su larga lengua.



SUPER MARIO GALAXY 2

Hay malos que no escarmientan. Bowser ha vuelto a tocarle los bigotes a Mario y él va a responderle con el mejor juego de plataformas de los últimos años. ¿Listos para el despegue?



su paso por la revista

Siempre que se anuncia la llegada de un nuevo *Mario*, en Hobby Consolas nos venimos arriba. Y en esta ocasión no fue distinto. Mario bajó de las estrellas hasta nuestras páginas en decenas de ocasiones.

2 cuando yoshi encontró a mario
super mario galaxy 2



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **225**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

3 MISTERIOSAS FIGURAS acechan desde lo alto del fondo de la Galaxia LLamas Escalofriantes. ¿Qué serán?

60 MÚSICOS fueron necesarios para componer la banda sonora orquestada que ambienta el juego.

El fontanero de Nintendo cogió gusto al espacio exterior y volvió a recorrer las galaxias más recónditas del firmamento nintendero. ¡Una aventura galáctica!

La llegada del segundo Super Mario Galaxy no supuso una revolución tan grande como la del primero, pero Nintendo sacó su varita mágica para dar una magistral vuelta de tuerca a la idea que nos había conquistado 3 años antes. De nuevo, nos tocaba recorrer diferentes galaxias en busca de preciadas estrellas mientras sorteábamos retos plataformeros que desafiaban las leyes de la gravedad. La presencia de Yoshi, que acompañaba a Mario en diferentes momentos, fue una de las grandes novedades de este imprescindible del catálogo de Wii.


Aprovechar las habilidades de Yoshi era fundamental para avanzar.

nuestra nota

Junto a Link, con *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Mario tuvo el honor de protagonizar el único juego capaz de hacerse con un 97 en esta época de la revista. ¡Y merecido!



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LA VARIEDAD DE MISIONES que hay, gracias al diseño de niveles, los trajes, los personajes...
- EL APARTADO TÉCNICO es sublime. Toda una demostración de lo que puede dar de sí esta consola.

lo peor

- SORPRENDE MENOS que la primera parte. Hay misiones y escenarios que ya están algo vistos.
- ALGUNOS CHECKPOINTS nos obligan a repetir demasiadas tareas si morimos y fastidian un poco.

alternativas

«Mario Galaxy» ... «New Super Mario Bros Wii» ... «Mario Kart», «Smash Bros» ... «Super Mario 64» ...

GRÁFICOS	Quedan por encima de los del primer «Galaxy» en colorido, efectos especiales y unos jefes que exprimen los circuitos de Wii.	96
SONIDO	Música orquestada y dinámica, con remezclas de clásicos (hasta del anterior «Galaxy»). Las voces vuelven a hacernos sonreír. ¡Yoshi!!	91
DURACIÓN	240 estrellas para conseguir, muchos secretos... Las ayudas allanan el camino, pero los cometas son más difíciles que antes.	97
DIVERSIÓN	Cada nivel es una experiencia distinta, plagado de sorpresas y humor. No es tan novedoso como el primero, pero sí está más pulido.	97
PUNTUACIÓN FINAL		97

valoración

Cuando llegó «Mario Galaxy», no tuvimos reparos en plantarle un 97, porque era tan redondo, alegre y original que estábamos seguros de que tardaría mucho en llegar algo que lo superara. Tanto ha sido así que solo su segunda parte lo ha logrado. Es más variado y espectacular, pero sorprende menos, razón por la que lo hemos dejado con la misma nota. Es, en cualquier caso, una obra maestra, un brillante recordatorio de lo geniales que pueden llegar a ser las plataformas y... el mejor juego que tiene Wii.

3 ya viene, el sangre de dragón

skyrim

- COMPAÑÍA: **Bethesda**
- CONSOLA: **PS3 y Xbox 360**
- AÑO: **2011**
- Nº DE LA REVISTA: **243**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LA VOZ DE PAARTHURNAX, el dragón, está interpretada por Charles Martinet. ¡Es el mismo que da vida a Mario Bros!

INCLUYE REFERENCIAS a juegos como *Pac-Man* o *Zelda*, así como a otras obras, como El Señor de los Anillos, 300 o Sleepy Hollow.

La saga *The Elder Scrolls* situó su quinta entrega en las salvajes tierras de Skyrim, 200 años después de los acontecimientos de *Oblivion*. ¿El resultado? Se resume en tan solo 3 palabras: Fus Ro Dah!

La definición de RPG alcanzó un nuevo nivel con la llegada de *Skyrim* a PS3 y Xbox 360. Bethesda recurrió a la fórmula que ya había utilizado en *Oblivion*, pero le añadió unas gotas de sangre de dragón para crear una hipnótica pócima que nos hizo perder la noción del tiempo mientras recorríamos los vastos parajes del mundo más grande, variado y vivo de la historia de la saga... y puede que de cualquier juego de rol hasta ese momento. Su riqueza era tal, que esta región de Tamriel se convirtió en sí misma en la verdadera protagonista de una aventura que, mientras la desgranábamos con un personaje de cualquiera de las 10 razas disponibles, no dejaba nunca de asombrarnos con la majestuosidad de sus tierras, lo diverso de sus gentes o la complejidad de sus mazmorras. ¡Y todo esto aderezado con dragones! ¿Se podía pedir algo más?



su paso por la revista

The Elder Scrolls V: Skyrim, junto a sus 3 expansiones, coparon un gran número de páginas de la revista, que contribuyeron a dejar constancia de la épica aventura del último Sangre de Dragón de Tamriel.



En nuestro preestreno ya os dejamos caer que estábamos ante algo muy grande.







Guerrero, arquero, mago... podíamos desarrollar nuestro personaje libremente.

nuestra nota

Apostamos por él como firme candidato a "Juego del Año"... y no nos equivocamos. *Skyrim* consiguió, por méritos propios, unas notas que rozaron el sobresaliente en todos los apartados.



Los dragones habían regresado a Tamriel. ¿Cómo era posible?

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **Las posibilidades jugables**, de combate, de pasatiempos... una barbaridad.
- **El diseño** de la región de Skyrim, que nos invita a explorar cada palmo a fondo.

Lo peor
- **Durante los combates** a veces tenemos la sensación de dar espadazos al aire.
- **Los numerosos bugs** con los que cualquier jugador se topará en su larga aventura.

Alternativas
- **Fallout 3 y New Vegas** tienen un estilo parecido aunque *Skyrim* está por encima de ellos.
- **Mass Effect 2** es otro de los grandes de esa generación, con un estilo más de ciencia ficción.

GRÁFICOS Todo está a un gran nivel, pero destacan los escenarios y los efectos.	93
SONIDO La banda sonora es de lo mejorcito, y los efectos son apabullantes.	96
DURACIÓN Terminar las decenas de misiones nos lleva de 150 a 200 horas.	98
DIVERSIÓN Deambular por Skyrim es muy divertido, adictivo y gratificante.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

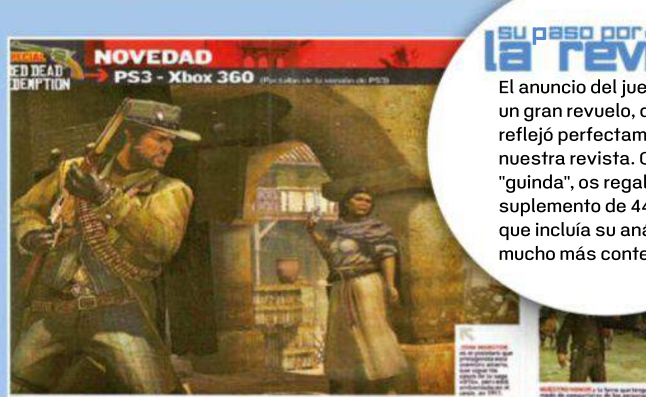
Valoración

La saga *Elder Scrolls* da un salto (tecnológico y narrativo) muy grande respecto a la cuarta entrega. Todo está mejor diseñado: los escenarios, las mazmorras, los combates, los menús,... Es sin duda uno de los grandes juegos del año (como poco).





Los tiroteos tenían gran peso en muchas de las misiones. ¡Eran muy intensos!



NOVEDAD

PS3 - Xbox 360

EL OESTE MÁS SALVAJE

RED DEAD REDEMPTION

Un siglo antes de que Niko Bellic llegase a Nueva York, ya había un héroe luchando contra su destino. Se llamaba Marston, y su historia está en nuestras manos... o mejor dicho, en nuestro revólver.

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

LAS TRES ZONAS DEL JUEGO

MARSTON

su paso por la revista

El anuncio del juego causó un gran revuelo, que se reflejó perfectamente en nuestra revista. Como "guinda", os regalamos un suplemento de 44 páginas que incluía su análisis y mucho más contenido.



la mejor forma de vivir un western

red dead redemption



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS3 - Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **225**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LAS VENTAS del juego superan, a día de hoy, los 14 millones de unidades.

LOS ZOMBIS invadieron el Viejo Oeste gracias a *Undead Nightmare*, una expansión del juego original.

Los creadores de *GTA* plasmaron su gran experiencia a la hora de crear "mundos abiertos" con un título imprescindible. Damas, caballeros... ¡bienvenidos al Viejo Oeste!

John Marston, un cuatrero chantajeado por los agentes federales, fue el protagonista de un western que brilló a la altura de las mejores películas de John Ford. Con una mecánica similar a *GTA*, pero con una muy distinta (y conseguida) ambientación de principios de siglo XX, que cambiaba los coches tuneados por diligencias, las ametralladoras por revólveres y los pubs de música electrónica por los clásicos "saloons", *Red Dead Redemption* pronto se convirtió en todo un fenómeno de masas gracias a su innegable calidad. Personajes repletos de carisma, misiones tan variadas como intensas, "timbas" de póker o Blackjack, duelos al amanecer... nunca hasta ese momento habíamos sentido tan de cerca el salvaje Oeste Americano



La libertad de acción era enorme, y podíamos realizar un gran número de actividades.

nuestra nota

David Martínez, el encargado de realizar el análisis, no escatimó en elogios a la hora de valorar *Red Dead Redemption*, al que calificó como "una aventura apasionante en todos los sentidos".

El análisis fue el eje principal de un suplemento de 44 páginas, que también incluía guía y consejos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor
- LA LIBERTAD DE ACCIÓN, con unos escenarios enormes que recrean impresionantes parajes.
- LA AMBIENTACIÓN propia de las películas del Oeste, que refleja todos los tópicos del género.

lo peor
- NO ESTÁ DOBLADO al castellano, aunque las voces originales tienen un gran nivel.
- EL GUIÓN ES MÁS SIMPLE y los personajes son menos complejos de lo que hemos visto en «GTA».

alternativas
«GTA IV» ... «Call of Juarez» ... «Gun»

GRÁFICOS	Escenarios sobrecogedores y llenos de vida, con personajes bien animados. Los efectos del clima y la iluminación son brillantes.	93
SONIDO	Los diálogos se conservan en el inglés original. La banda sonora, que incluye tres temas vocales, alcanza un gran nivel.	86
DURACIÓN	Las 57 misiones del modo historia se acaban en 15 horas, pero aún nos queda un inmenso multijugador y las tareas secundarias.	96
DIVERSIÓN	La ambientación tipo western, la enorme libertad de acción y la historia de perdedores nos han enganchado como nunca.	97
PUNTUACIÓN FINAL		96

valoración
Los creadores de «GTA» nos han sorprendido con una "evolución" del género. Los edificios de Liberty City han dado paso a una representación de la naturaleza casi perfecta, con un argumento sólido y unos personajes que representan la época perfectamente. La sensación de libertad es inmejorable, así como el reflejo de la sociedad de principios de siglo, en la que nacían las primeras ciudades y los pistoleros comenzaban a desaparecer. Una aventura apasionante, con momentos que ponen los pelos de punta.



REPORTAJE

SUPLEMENTO ESPECIAL REALIZADO ... LOS EXPERTOS DE HOBBY CONS...

Descubre a fondo el Salvaje Oeste
- El análisis más completo
- Todas las misiones
- El mapa al detalle
- Consejos y estrategias

RED DEAD REDEMPTION





EL RICO UNIVERSO HALO

HALO VOLVERÁ A LO GRANDE CON LA HISTORIA PREVIA A LA APARICIÓN DEL JEFE MAESTRO

¡OJO AL DATO!

SPARTAN

su paso por la revista

El anuncio del abandono de *Halo* por parte de Bungie hizo que subiera el interés por esta nueva entrega de la saga, lo que se tradujo en una cobertura muy extensa y repleta de la información más completa.

5 la vida antes del jefe maestro
halo reach



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **229**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

UNA EDICIÓN ESPECIAL DE XBOX 360, en color plateado y con motivos de la UNSC, fue lanzada junto al juego.

MÁS DE 200 MILLONES DE DÓLARES recaudó el juego tan solo durante su día de lanzamiento.

Bungie, creadores del universo *Halo*, cogieron las riendas de su saga más emblemática una última vez y nos regalaron un shooter épico que sirvió para conocer mejor los orígenes del Jefe Maestro.

El inicio de la guerra UNSC-Covenant tuvo en el planeta Reach uno de sus puntos calientes. Hasta aquel remoto lugar viajamos en esta precuela de la saga *Halo*, en la que no aparecían ni el Inquisidor ni el Jefe Maestro, y que estaba protagonizada por un miembro de la UNSC cuyas capacidades no tenían nada que envidiar al mítico héroe de la saga. Como de costumbre, la acción más intensa, apoyada esta vez por nuevas habilidades como el camuflaje activo o el holograma, fue la gran protagonista de este shooter, en el que las batallas contra grunts, jackals o élites adquirieron unas cotas de épica muy elevadas, tanto en la genial Campaña como en el impresionante multijugador online.



nuestra nota

La última entrega de *Halo* desarrollada por Bungie fue un perfecto broche de despedida del estudio para la saga más emblemática de Xbox. Un título absolutamente imprescindible.





El modo multijugador ofrecía diversión casi infinita gracias a sus enormes posibilidades.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor | alternativas | valoración

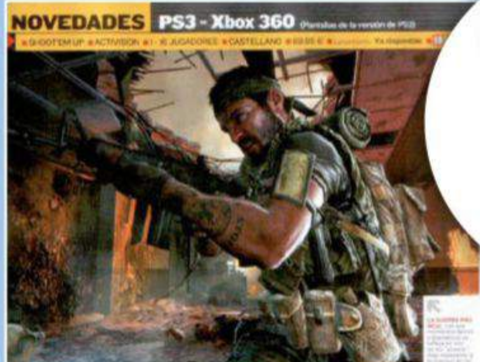
GRÁFICOS	91
SONIDO	94
DURACIÓN	98
DIVERSIÓN	95
PUNTUACIÓN FINAL	96

lo peor





El realismo era muy grande, dando lugar a un shooter brillante en la totalidad de sus apartados.







su paso por la revista

Activision anunció la nueva entrega de *Call of Duty* poco después de la salida de *Modern Warfare 2*, por lo que estuvimos siguiendo la pista a *Black Ops* durante casi un año completo. ¡Era uno de los juegos más esperados!

6 y así fuimos soldados
call of duty: black ops



- COMPAÑÍA: **Activision**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **231**
- NOTA: **96**

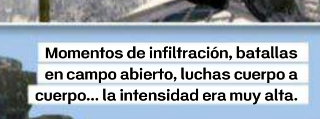
¡mosquis!

SU ÉXITO FUE BRUTAL y, a las 6 semanas del lanzamiento, los jugadores acumulaban 600 millones de horas de juego.

INCLUÍA HUEVOS DE PASCUA, sello de identidad de la casa, que eran tan numerosos como divertidos.

Superar el nivel de *CoD: Modern Warfare 2* no parecía sencillo, pero estos soldados dieron lo mejor de sí mismos para invadir nuestras consolas con un shooter realmente épico y sorprendente.

La Guerra Fría, con refriegas históricas como el desembarco de Bahía Cochinos o la Guerra de Vietnam, fue la ambientación elegida para la nueva entrega de *Call of Duty*, saga que, tras el genial *Modern Warfare 2*, consiguió superarse y hacer de *Black Ops* un shooter casi perfecto en todos los apartados. Empezando por su intensa campaña, que nos dejaba pegados a la silla durante sus 16 niveles, siguiendo por unos espectaculares apartados gráfico y sonoro que nos hacían sentir la guerra como nunca, y terminando, como no, por un casi infinito modo multijugador online, este shooter se convirtió en un clásico instantáneo y en una de las mejores entregas de la veterana serie de Activision. ¡Ah!, y por supuesto, ¡todo ello aderezado con un genial modo zombi!



Momentos de infiltración, batallas en campo abierto, luchas cuerpo a cuerpo... la intensidad era muy alta.

nuestra nota

"Un shooter casi perfecto". Así definimos en nuestra valoración a *Call of Duty: Black Ops*, la última entrega de la veterana saga que, una vez más, consiguió dejarnos alucinados.



Nuestra red de espías funcionó a la perfección y fuimos uno de los primeros medios en obtener los primeros detalles de la nueva entrega de *Call of Duty*.





su paso por la revista

Tras la excepcional segunda entrega de *Uncharted*, todas las miradas estaban clavadas en la nueva aventura de Nathan Drake, incluida la nuestra, lo que se tradujo en una amplísima cobertura sobre el juego.

7 la última cruzada de drake
uncharted 3



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2011**
- Nº DE LA REVISTA: **242**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

EL PROGRAMA DE JIMMY FALLON fue el lugar elegido por Naughty Dog para mostrar la primera demo del juego.

THE LAST OF US se coló por error en el juego a través de un periódico, que hablaba de una infección fúngica, y que Naughty Dog olvidó eliminar.

La trilogía *Ucharted* en PS3 se cerró con una aventura que recogió lo mejor de las dos anteriores y potenció brutalmente su apartado técnico.

La búsqueda de una ciudad perdida, la Atlántida del Desierto, sirvió de inmejorable excusa para que Naughty Dog trajera de vuelta al intrépido Nathan Drake. A lo largo de 20 capítulos que nos llevaban a recorrer desde las calles de Londres hasta las áridas tierras de Siria, el caradura aventurero, al que acompañaba en muchos momentos Sully, su amigo y mentor, vivía algunas de las situaciones más espectaculares que habíamos visto jamás en una consola debido a su enorme intensidad y, por supuesto, a la impresionante factura técnica que lucía el juego, una de las más espectaculares de PS3.

El apartado técnico logró unas cotas de calidad pocas veces vista antes en PlayStation 3.



Un Nathan Drake más maduro que nunca, aunque sin perder su toque "gamberro", fue el protagonista de esta aventura, una de las mejores del catálogo de PS3.

nuestra nota

Calificamos a *Uncharted 3* como una obra maestra. La duración y el modo multijugador, que podía haber dado más de sí, fueron las únicas "manchas" en un expediente casi perfecto.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **El espectáculo** no para: saltos, peleas, carreras... en los lugares más exóticos.
- **El apartado técnico** es lo mejor que hemos visto, hoy por hoy, en ninguna máquina.

Lo peor
- **Está demasiado inspirado** por películas como Indiana Jones o La Momia.
- **El multijugador** es bastante "soso" especialmente el online competitivo.

Alternativas
- **Uncharted 2**, fue un título tan revolucionario como esta secuela, y está a precio reducido.
- **Assassin's Creed**, también mezcla plataformas y acción en un entorno muy exótico, aunque más abierto.

GRÁFICOS	Sencillamente perfectos. No hay un juego tan cuidado como éste.	98
SONIDO	Sensacional música (de inspiración árabe) y doblaje al castellano.	94
DURACIÓN	Diez horas de campaña, rejugable, y un multijugador "normalito".	89
DIVERSIÓN	Momentos de tensión y espectáculo que no olvidaréis nunca.	96
PUNTUACIÓN FINAL		96

Valoración
En esta tercera entrega, no sólo ha madurado Nathan; la historia es excelente, las secuencias espectaculares se alternan con combates, puzles y plataformas, y el apartado técnico es insuperable. Una obra maestra.




Los combates alcanzaron unas cotas de espectacularida sin precedentes en la saga.







8 god of war III

La trilogía del dios de la guerra se cerró con una entrega que potenciaba la crudeza de la acción.

- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **223**
- NOTA: **95**

Kratos libró su batalla final en el Olimpo en un juego que se mantuvo fiel a los dos anteriores, pero que destacó por su desmedida brutalidad y por su increíble apartado técnico, sellos de identidad del espartano. La intensidad habitual de los combates, que alcanzaba cotas épicas en los enfrentamientos contra los enemigos finales, y una impresionante ambientación, nos atrapaban sin remedio durante las 10 horas que duraba la culminación de esta inolvidable trilogía.


REPORTAJE

¡DESVELAMOS TODOS LOS SECRETOS DE GOD OF WAR III!

EL REGRESO DEL DIOS DE LA GUERRA

¡EXCLUSIVA!

LO QUE DEBES SABER

HOBBY CONSOLAS

NUESTRO VEREDICTO

PUNTUACIÓN FINAL 95

Kratos anunció la tercera entrega de *God of War* en nuestra portada.

su paso por la revista

Desde sus primeros detalles, que os ofrecimos en exclusiva, en ningún momento perdimos la pista al juego, que tuvo mucha presencia en la revista.

nuestra nota

El Dios de la guerra consiguió un oro "olímpico" en nuestras valoraciones. Un genial broche final a la saga.

9 mass effect 2



- COMPAÑÍA: **EA**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **233**
- NOTA: **95**

La segunda entrega de *Mass Effect* mejoró todos los aspectos del original y nos conquistó por completo.

El épico viaje de la Normandía siguió bajo la comandancia de Jonh Shepard, quien siguió recorriendo el espacio exterior en compañía de una tripulación compuesta por miembros de razas de toda la galaxia. La sensación de libertad, posibilidades y variedad de misiones eran ahora más grandes que nunca, lo que unido a una trama apasionante, que cambiaba con nuestras decisiones, hicieron de *Mass Effect 2* uno de los mejores juegos de rol de su generación.


PREMIO A LOS PACIENTES

En efecto, este es el mejor rol

MASS EFFECT 2

su paso por la revista

Teníamos muchas esperanzas depositadas en *Mass Effect 2*, por lo que le dimos una amplia cobertura. Desde luego, no nos equivocamos con él.



El Hombre Ilusorio era un personaje de lo más misterioso...



El apartado técnico era realmente espectacular en todos los sentidos.







John Shepard volvía a ser el protagonista de este brutal juego de rol.

nuestra nota

Obtuvo unas notas casi perfectas, lo que le convirtió en uno de los estandartes del rol de esta generación.



...TRO VEREDICTO	Alternativas			Valoración
	• Dragon Age Origins adapta el "estilo Bioware" al rol medieval. Tiene una calidad estupenda. • Fallout 3 y Fallout New Vegas también pueden interesaros, aunque su ritmo es un poco más pausado.	GRÁFICOS	95	Lo que convirtió a la versión Xbox 360 en un icono del rol está aquí, y el año transcurrido sirve para añadir pequeñas mejoras. Con la completa dosis de extras y la calidad previa, el resultado es el mejor juego de rol de PlayStation 3.
		SONIDO	89	
		DURACIÓN	96	
		DIVERSIÓN	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	

10 super street fighter IV



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PS3 –360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **123**
- NOTA: **95**

Capcom corrigió y aumentó *Street Fighter IV* para crear uno de los mejores juegos de lucha de la historia de PlayStation 3 y Xbox 360.

Tras flipar con Street Fighter IV, esta nueva versión del arcade de lucha fue un paso más allá gracias a la incorporación de nuevos personajes, opciones online mucho más completas y otros acertados añadidos, como la inclusión de nuevos escenarios, finales inéditos o fases de bonus. ¿El resultado final de esta "actualización"? un juego de lucha inmenso, profundo y repleto de posibilidades que sirvió para devolver a la mítica saga a lo más alto.



PREESTRENO PS3 - Xbox 360

¡OJO AL DATO!

EL ESPECTACULAR JUEGO ANTERIOR CRECERÁ CON MÁS LUCHADORES, MODOS Y ATAQUES

LAS CLAVES

Abril
Capcom
Lucha

SUPER STREET FIGHTER IV

Ya han demostrado que siguen en forma, pero ahora los luchadores callejeros tienen otro problema: ¡los rivales se multiplican!

NOVEDADES PS3 - Xbox 360

LUCHA IN-SUPER

SUPER S... FIGHT...

¿ESTO ES NUEVO?

HAKAN

NUESTRO VEREDICTO				valoracion
lo mejor	alternativas	GRÁFICOS	95	
		SONIDO	88	
lo peor		DURACIÓN	94	
		DIVERSIÓN	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	

A los 25 luchadores del primer juego se sumaron otras 10 nuevas incorporaciones.

nuestra nota

La leyenda de *Street Fighter* creció un poco más gracias a este juegazo... y a nuestra altísima puntuación.



Desde "darlo todo" en fiestas a aprender a cocinar con DS, o conducir el vehículo de Crazy Taxy. ¡Valemos para todo!









También echamos la vista atrás y recordamos nuestro primer número. ¡Si es que nos puede la nostalgia!

NUESTRO 20 ANIVERSARIO

En 2011 celebramos los 20 años de Hobby Consolas, y entre otras muchas cosas, publicamos una recopilación con algunas de nuestras imágenes más divertidas. ¡Qué dura es la vida del redactor! ¿No os parece?

curiosidades de la revista

Esta etapa estuvo repleta de grandes acontecimientos, como nuestro 20 aniversario, el nacimiento de Hobbynews o el rediseño total de la revista. ¡Vamos a hacer memoria!

Nace Hobbynews

El 20 de abril de 2010 dimos un paso de gigante hacia el mundo digital al poner en marcha Hobbynews, el primer portal de videojuegos creado por los expertos de Hobby Consolas, Playmania y Nintendo Acción. Vuestra respuesta fue, como siempre, excelente y la web tuvo un recibimiento espectacular. ¡El futuro había llegado!

Más de 40.000 personas pasearon entre los stands del primer GameFest, creando un ambientazo increíble.



ARRANCA GAMEFEST

En 2010 se celebró GameFest, la primera feria dedicada a los videojuegos celebrada en España, en la que participamos activamente.







moldeando hobbyconsolas

La celebración del 20 aniversario de Hobby Consolas trajo consigo una renovación total de la revista, que estrenó una imagen mucho más acorde con los tiempos que corrían, y contenidos más elaborados.

Con Hobby-news.es

Los contenidos se "enriquecieron" gracias a la presencia en internet del portal Hobbynews.es, que complementaba a la revista.

EDITORIAL

BIENVENIDOS

Los 20 años de Hobby Consolas

Síguenos en HobbyNews.es

LA REDACCIÓN

Manuel del Campo fue el encargado de presentar la nueva imagen de Hobby Consolas en la Editorial.

EL SENSOR

La imagen

EL SENSOR

LOS MÁS VENDIDOS

EN ESPAÑA

Por consolas

EN OTROS

En Japón

LA POLÉMICA

¿Está justificado el precio de 250 euros para 3DS?

SUBEN

BAJAN

¡ASÍ SE HABLA!

Nuevo Sensor

El Sensor, una de nuestra secciones clásicas, se amplió para ofrecer aún más información, candentes polémicas y la mayoría de nuestras "idas de olla".

En ¡Así se habla! recogíamos las frases más destacadas que algunos famosos dejaban en sus Redes Sociales.



EL SENSOR

El termómetro del mundo de los videojuegos

En nuestra página de facebook

ÉXITO TOTAL DE LAS GAFAS 3D

Así visteis a Hobby en 3D

Dada la gran cantidad de fotos que nos habéis enviado, está claro que os encantó la experiencia tridimensional de Hobby Consolas del número anterior. Hemos seleccionado 10, pero podéis ver otras muchas en nuestra página de Facebook. ¡Son geniales!

Mouad Lakhlifi

Jesús Orellana Ramírez

Raúl Maldonado

Eloy Leal Bri

Laura Ardines

Noemí Martínez

LECTORES ¡EN 3D!

Hobby se sumó a la moda 3D y uno de nuestros números incluyó unas gafas e imágenes tridimensionales. ¡Y así lo vivisteis vosotros!



NOTICIAS

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

ENTREVISTA - NINTENDO

Charles Martinet, la voz de Mario, visitó Hobby Consolas

El hombre que dobla a Mario estuvo en España para celebrar el lanzamiento de Super Mario Galaxy 2. Pese a su apretada agenda, Charles Martinet no quiso marcharse sin visitar nuestra redacción.

CHARLES MARTINET

Con la voz de Mario

Una de las visitas más divertidas que recibimos en la redacción fue la de Charles Martinet, el actor que pone voz a Mario en sus juegos. Además de tener la ocasión de entrevistarle, pudimos compartir muchas desternillantes anecdotas con él.

NOTICIAS

PRIMEROS DATOS

El origen de Lara Croft

Más actualidad

La sección de noticias, que convivía con la de la web, fue "potenciada" con reportajes más exhaustivos de los temas más candentes de cada mes.

PRESENTACIÓN

Llega 3DS

Fechas, datos técnicos, anécdotas... las noticias tenían ahora una profundidad mucho mayor que en las anteriores etapas de Hobby Consolas.

curiosidades de la revista 2010-2011

moldeando hobbyconsolas



MÁS VALE TARDE...

En junio de 2011, *Duke Nukem Forever* llegaba por fin a nuestras consolas. El juego fue anunciado por primera vez... en 1997,

Y la nota es...

Pese a que ya en esa época era un tema habitual de debate, nuestros análisis siguieron incluyendo puntuaciones numéricas en los diferentes apartados.

Reportajes "diferentes"

Además de la continuidad de las secciones habituales, empezamos a tratar la actualidad de una forma mucho más profunda, elaborando comparativas, tutoriales o reportajes de temas muy diversos.

Hablar de educación, aprendizaje y videojuegos fue uno de los temas que tratamos en la revista.

Más que juegos

Nuestro Escaparate se llenó, más que nunca, de los mejores estrenos de cine, música y literatura. Todo ello sin olvidar las mejores ideas para coleccionistas.

La polémica Melissa estrenó una columna en la que siempre trataba temas algo escabrosos. ¡Dio mucho de que hablar!

Películas en DVD, bandas sonoras, libros... y hasta gorros para sentirse Sonic. ¿Conocéis algún "centro comercial" más molón?



LOS PRECIOS DE LAS CONSOLAS

Así estaba el panorama de precios de las principales consolas en 2011, una época en la que la guerra por hacerse con el mayor número de usuarios era realmente encarnizada.


MARIO 30 años

GTA 10 años

METROID 25 años

PACMAN 30 años

REPORTAJE

MASCOTA DE SEGA ESTÁ DE ANIVERSARIO

SONIC Y HOBBY

AÑOS CORRIENDO JUNTOS

Nos vamos de "cumple"

Hobby Consolas no fue la única que estuvo de aniversario en esta etapa, y muchos otros personajes o consolas celebraron fechas muy señaladas. Mario y Pacman alcanzaron la treintena, mientras que *Metroid* cumplió 25 años y Sonic demostró ser un veinteañero en plena forma Todos llevaban toda una vida con nosotros.


EL SENSOR

LA CONSOLA DE SONY ESTÁ DE ANIVERSA

15 años de PlayStation

1995

2010

ASÍ HAN CAMBIADO LOS JUEGOS...

MEDAL OF HONOR

GRAN TURISMO

FIFA


SHIGERU MIYAMOTO

Veterano con alma de niño

REPORTAJE

KAZUNORI YAMAUCHI

Pasión por la velocidad

HIDEO KOJIMA

Amigo del metal

Shigeru Miyamoto o Hideo Kojima fueron dos de los personajes que pudimos entrevistar en exclusiva.

De tertulia con los mejores

Con motivo de nuestro 20 aniversario, los grandes genios del sector se prestaron a ser entrevistados en nuestra revista. Todo un lujo solo al alcance de Hobby Consolas


facebook

HOBBY

EL FACEBOOK DE LOS HÉROES

Facebook estaba de moda, y nosotros imaginamos cómo sería el muro de los grandes héros de los videojuegos. ¡Menudo lío!


ESPECIAL

Las conferencias

Nintendo recupera el trono

La conferencia

Hicimos un repaso exhaustivo de las conferencias de las grandes compañías del sector.


ESPECIAL

Las conferencias

Sony piensa en 3D

Así es la nueva Xbox 360

LA PRESENTACIÓN

LA CONSOLA

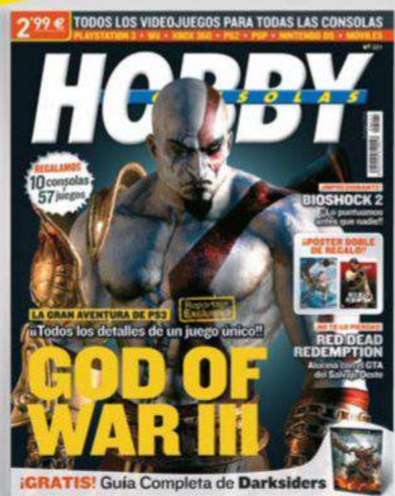
La conferencia

UN E3 ESPECTACULAR

Asistimos a dos E3 memorables, en los que vivimos de primera mano acontecimientos como la presentación oficial de Nintendo 3DS, Kinect o PlayStation Move.

marchando una de tapas

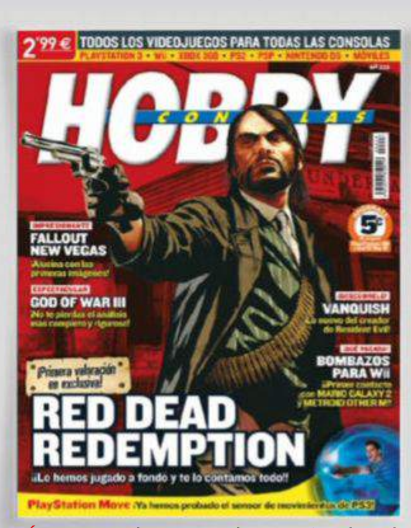
En esta época la revista evolucionó y maduró de una forma muy acusada, lo cual se reflejó en nuestras portadas. ¿Os apetece recordarlas con nosotros?



NÚMERO 221. Kratos, el Dios de la Guerra, ya era un habitual de nuestras portadas, pero eso no le impidió volver a ser el más duro del kiosco gracias al reportaje exclusivo de *God of War III*.



NÚMERO 222. El fenómeno de *Monster Hunter Tri* en Japón llegó hasta la tapa de este número, que también incluía el análisis de *Heavy Rain* y nuestra primera toma de contacto con *Alan Wake*.



NÚMERO 223. John Marston, el protagonista de *Red Dead Redemption*, se mostró así de desafiante en un completísimo número, en el que os desvelamos todos los secretos de PlayStation Move.



hobby consolas cumple 20 años

EL NÚMERO 233 fue muy especial para toda la redacción de Hobby Consolas, ya que coincidió con el 20 aniversario de la publicación del primer número de la revista, en 1991. Para celebrar una onomástica tan especial, estrenamos nueva imagen, mucho más moderna y acorde a vuestras sugerencias, y también actualizamos los contenidos de siempre, a los que comenzamos a acompañar con secciones, reportajes y suplementos totalmente nuevos. ¡Una nueva era!



NÚMERO 224. El análisis en exclusiva de *Lost Planet 2* resaltó en esta portada. ¡Pero no fue el único de aquel mes! También analizamos, entre otros, *Alan Wake* y *Monster Hunter Tri*. ¡Casi nada!



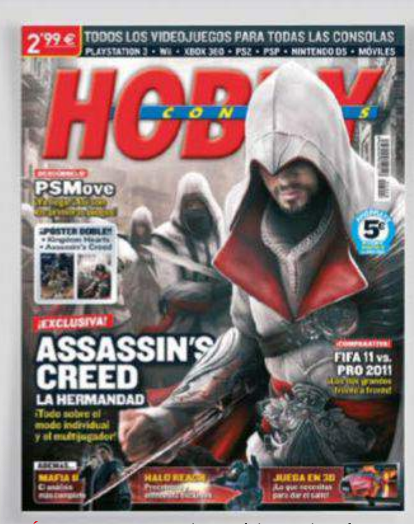
NÚMERO 225. Marcus Fénix, protagonista de *Gears of War*, volvió a ser la imagen principal de la revista gracias al anuncio de la tercera entrega de su saga. ¡Y también viajamos a Roma junto a Ezio!



NÚMERO 226. Nada menos que 46 páginas de reportaje sobre el E3 se escondían bajo la tapa de este número, a la que dieron ambiente *Killzone 3* y nuestros reportajes de 3DS y Kinect.



NÚMERO 227. *Castlevania Lords of Shadow* se hizo con la portada de este ejemplar gracias a su enorme calidad... y al reportaje y a la entrevista en exclusiva a sus creadores que le dedicamos.



NÚMERO 228. Los Asesinos volvieron a inundar nuestras PS3 y Xbox 360 gracias a *Assassin's Creed: La Hermandad* y, de paso, se pasaron por la redacción para lucir así de misteriosos.



NÚMERO 229. Las realistas refriegas bélicas de *Call of Duty: Black Ops* fueron tan intensas que incluso llegaron hasta nuestra portada. En el interior, nos pudisteis ver probando Kinect a fondo .



NÚMERO 230. *Need for Speed*, una de las sagas de velocidad clásicas de la historia de los videojuegos se renovó por completo en *Hot Pursuit*, y nosotros os contamos todos sus detalles.

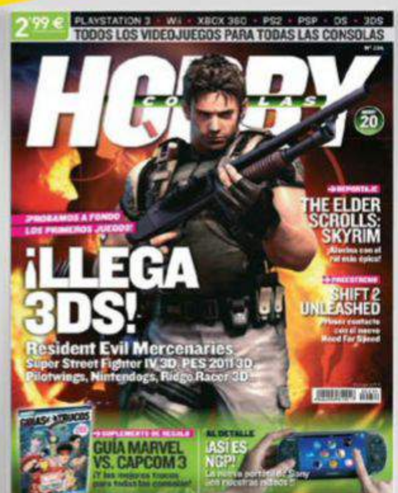


NÚMERO 231. *Crysis 2* fue el juego elegido para protagonizar la portada de este ejemplar. Su espectacular acción futurista en 3 dimensiones nos dejó realmente boquiabiertos.



NÚMERO 233. Nathan Drake volvió a la la palestra gracias a la nueva información, que os ofrecimos, en exclusiva, de *Uncharted 3*. ¡Y también tuvimos tiempo de enfrentar a Kinect con PS Move!





NÚMERO 234. Nuestro análisis exhaustivo de 3DS fue lo más destacado de este número, junto con nuestras primeras impresiones con PS Vita, a la que por aquel entonces se la conocía como NGP.



NÚMERO 235. Tras años y años de retrasos en su lanzamiento, por fin tuvimos la oportunidad de exprimir al máximo *Duken Nukem Forever*. ¡Y os lo contamos todo en exclusiva mundial!

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3DS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

Nº 243

HOBBY CONSOLAS

¡¡Las claves del juego más esperado!!

grand theft auto FIVE V

¡¡INFORME ESPECIAL!!

SUPER GUÍA SAINTS ROW THE THIRD

SUPLEMENTO: THE LEGEND OF ZELDA. 24 págs con la historia de una saga mítica

NOVEDADES: 50 PÁGINAS DE ANÁLISIS. COD Modern Warfare 3, Battlefield 3, Skyrim, Assassin's Creed Rev.

REPORTAJE: LLEGA EL MEJOR ROL. Final Fantasy XIII-2, Reckoning, Mass Effect 3

se anuncia oficialmente grand theft auto v

EL NÚMERO 243 fue uno de los más completos y espectaculares de la época. A los primeros detalles de *Grand Theft Auto V*, que os contamos en primicia, sumamos 50 páginas de novedades, entre las que incluimos los análisis de *COD: Modern Warfare 3* o *The Elder Scrolls V: Skyrim*, un extenso reportaje con los mejores juegos de rol del futuro y un suplemento especial de 24 páginas con la historia de la saga *The Legend of Zelda*. ¡Un número para el recuerdo!

EDITORIAL

BIENVENIDOS

Llegó el gran anuncio



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

Está claro que la gente de Rockstar va por libre. Después de llevar meses especulando sobre el anuncio de *GTA V*, cuando menos lo esperábamos, en plena campaña de lanzamientos con los grandes juegos llegando a las tiendas, van ellos y nos sorprenden con el anuncio del juego (sin fecha ni plataforma, eso sí) y un tráiler espectacular "made in Rockstar" que nos ha dejado a todos con los pelos de punta.

Y en Hobby Consolas nos hemos puesto a investigar. Tal es la importancia del que sin duda es el juego más esperado de los últimos años, que nos hemos revisado el tráiler segundo por segundo y hemos tirado de nuestras mejores fuentes (fuera y... dentro de Rockstar) para ofreceros el informe más completo de todo lo que nos espera en esta nueva y prometedora entrega de la saga.

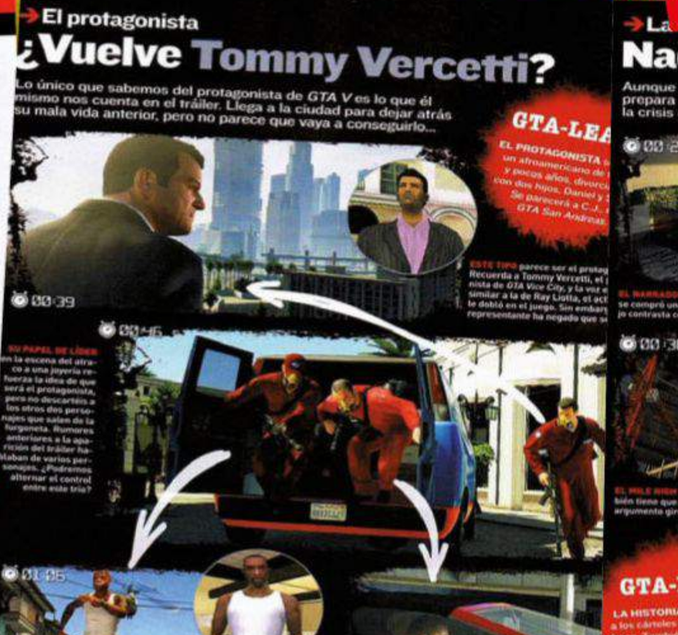
Claro que el mes nos ha dado para mucho más. Entre otras cosas, para analizar y puntuar la avalancha de novedades más brutal de todo el año, con los dos super shooters que están batiendo records de ventas en todo el mundo a la cabeza, y tras ellos títulos del calibre de *Zelda, Skyrim, Assassin's Creed, Super Mario 3D Land* o *Saints Row The Third*. Impresionante.

Y en este número concluimos la celebración de nuestros 20 años. Durante estos meses hemos dado un repaso a nuestra historia, a los grandes juegos que han pasado por nuestras páginas, a dos décadas repletas de ilusión y diversión. Gracias de nuevo de todo corazón por vuestras felicitaciones, por vuestras muestras de cariño y, sobre todo, por seguir acompañándonos mes a mes en esta apasionante aventura. ¡A por otros 20 años de videojuegos!



LA REDACCIÓN

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS





NÚMERO 236. Lara Croft estrenaba nueva imagen y no quiso perder la oportunidad de posar así de espectacular en nuestra portada. También pudimos verla en el impresionante póster de regalo.



NÚMERO 237. Ezio Auditore le cogió el gusto a eso de ser la imagen de Hobby Consolas y repitió la experiencia para hablarnos de su nuevo juego: *Assassin`s Creed: Revelations*.



NÚMERO 238. El E3 volvió a ser el eje central de nuestra portada, en la que os adelantamos lo más destacado de la feria: la presentación de Wii U, los datos de PS Vita y un bombazo como *Battlefield 3.*



NÚMERO 239. Nuestras primeras partidas a *Batman Arkham City* llamaron la atención del intrépido superhéroe, que se plantó así de desafiante en los kioscos. ¡Y nosotros encantados de que lo hiciera!



NÚMERO 240. La segunda portada para *Gears of War 3* de esta época llegó gracias al lanzamiento del juego, del que os ofrecimos un completísimo análisis. Qué grande es Marcus Fénix.



NÚMERO 241. Probar *Saints Row The Third* en exclusiva mundial fue todo un honor para nosotros, por lo que no pudimos resistirnos a brindar nuestra tapa a la salvaje aventura de Volition.





NÚMERO 242. Link regresó a Wii con *Skyward Sword*, lo que permitió al hyliano marcarse uno de los mejores juegos del año y hacerse con esta espectacular portada de la revista.



NÚMERO 244. Un atormentado Max Payne, que estaba a punto de embarcarse en su tercer juego, fue el encargado de anunciaros nuestro reportaje especial con los mejores 150 juegos para 2012.



el seguero que quería ser consolero

por **RAFAEL AZNAR**



bio

RAFAEL AZNAR tiene en los videojuegos su recuerdo más añejo. Tiene la imagen de Master System 2 con *Alex Kidd* y *Operation Wolf*, pero, sobre todo, la de Mega Drive con *Streets of Rage*, *Sonic*, *Golden Axe* y *Shinobi*. Por Sega, es lo que es.

DESDE 2008, está ligado a Hobby Consolas, donde ha firmado cientos de páginas sobre todo tipo de juegos, en especial de velocidad y deporte, dos de sus géneros predilectos. Sí, iba para periodista deportivo...

SU SAGA DE CABECERA es *Shenmue*, y cree que los videojuegos no deberían ser puntuados con un número, porque es casi imposible cuantificar el arte y las sensaciones que suscita.

El efecto mariposa revolotea, a menudo, por mi cabeza. Yo no creo en el destino, pero sí en la influencia de las casualidades, como las que me trajeron a mí hasta Hobby Consolas.

Mi hermano mayor, un seguero de pura cepa, me hizo entrar en contacto con los videojuegos con apenas cuatro años y, cómo no, con esta nuestra revista. La atracción fue tal que, cuando me preguntaban qué quería ser de mayor, decía entusiasmado que yo sería "consolero". En lo sucesivo, ir a salones recreativos con mi hermano pequeño (gracias, abuelo, mamá y papá por tantas pesetas) se convirtió en una costumbre y, por mi casa, fueron desfilando Game Boy, Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast, PS2, Game Boy Advance, Gamecube, PSP, Xbox 360...

Mi adolescencia la pasé en Fuerteventura, Hobby Consolas no llegaba a mi pueblo —y no había internet en esos años—, por lo que me tiré unos años sin poder leerla. Pero acabó por llegar y la visita al kiosco se convirtió en una feliz costumbre. Allá por el año 2000, con las tarifas planas ya en auge, conocí la web de Hobby Consolas Online, con su famoso Hobby Chat, donde pasé cientos de horas hablando con otros lectores. Por desgracia, tras un cambio de nombre a Conectajuegos, el portal se cerró. No lo sabía, pero eso sería clave para mi futuro...



Siempre guardaré un gran recuerdo de la presentación de *Gran Turismo 6*. No sólo pude hablar con Kazunori Yamauchi y Lucas Ordóñez, ¡sino también pilotar un Nissan GTR en Silverstone!

Álvaro Morillas, el gestor de aquella web, decidió fundar su propia página, Viciojuegos, que estaría hecha con contribuciones de sus usuarios. Tras pasar unos años en sus foros, cuando me fui a estudiar a Madrid, empecé a colaborar, haciendo análisis y asistiendo a presentaciones. Entonces llegó la madre de todas las casualidades. Por aquel entonces, metido en la vorágine de la licenciatura de periodismo, no siempre leía la revista, pero en octubre de 2008, a punto de coger un vuelo de vuelta a Madrid, en el aeropuerto, mi madre se empeñó en comprarme el número 205, para que me entretuviera. Allí, al final del Teléfono Rojo, había una convocatoria que me cambiaría la vida: "¿Quieres trabajar en Hobby Consolas?". Mandé varios de los textos que había escrito en Viciojuegos y a Javier Abad le debieron de gustar, porque me convocó a una prueba de acceso. Era el examen más difícil de mi vida. Me tocó analizar *Mirror's Edge*, igual que al gran Borja Abadíe, y era un plataformas tan original que el texto me salió solo. Me cogieron y, loco de mí, estuve a punto de renunciar, porque ese año estaba cursando tercero y cuarto de periodismo a la vez, y apenas tenía tiempo, pero me tragué el miedo y empecé a colaborar.

Un hermano seguero, una escisión de Hobby Consolas online y un kiosco de aeropuerto: las casualidades me trajeron aquí

Durante los primeros meses, como me temía, no tuve tiempo para hacer gran cosa, pero, poco a poco, fui asumiendo un mayor volumen de trabajo y mayor destreza a la hora de trenzar textos. Nunca estaré suficientemente agradecido a Manuel del Campo, Javier Abad, David Martínez y Dani Quesada por darme carrete. Por aquel entonces, la sala de capturas de la redacción era un auténtico festival, con tótems del sector a quienes tengo una gran admiración, como el propio Abadíe, Gustavo Acero, Carlos Villasante, Rubén Guzmán, Dani Acal o Alberto Lloret.

Escribir en Hobby Consolas es el trabajo soñado. Cuando llega el lunes, no tienes que lamentarte, porque haces lo que te gusta, aunque tiene el inconveniente de que no desconectas nunca —a menudo, trabajas los fines de semana y hasta altas horas de la madrugada—. Ir a estudios, entrevistar a Yu Suzuki y a los jefazos de Naughty Dog, conducir en Silverstone, asistir a una final de la Liga de Campeones, ganar una versión periodística de la GT Academy... Yo sí que puedo decir que he vivido, aunque también ha habido momentos duros, como analizar *Yakuza 4* con falta de vista por tener las gafas rotas, realizar una guía de *GT5* en un pésimo momento anímico o aguantar la pamplina de los maletines.

Doy gracias a la mariposa que fuere, por mi alma "consolera", y a quienes han hecho posible la revista durante veinticinco años, incluidos los lectores que, mes tras mes, "procesionan" hasta el kiosco. Ése es el huracán que cita la teoría.

HOBBY CONSOLAS



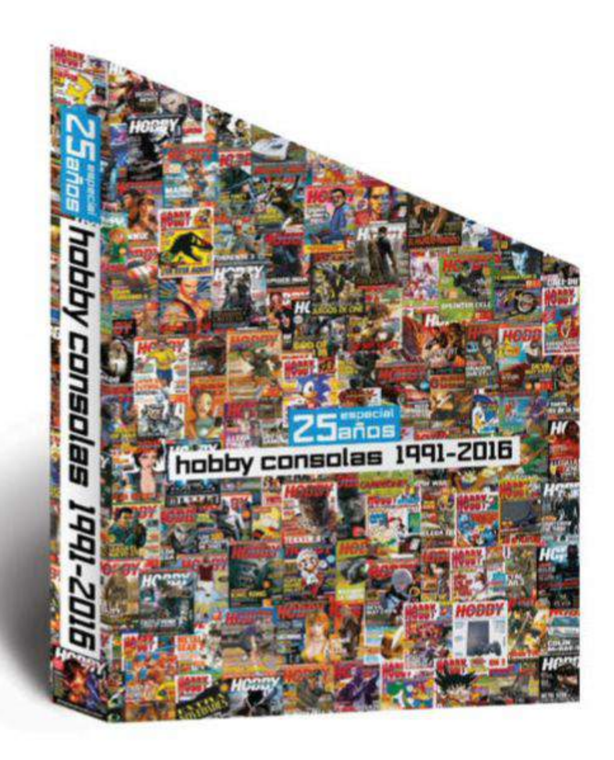
plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**

EXCLUSIVA GAME



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

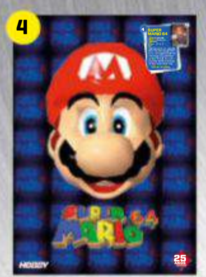
SUPLEMENTO ESPECIAL 25 PÓSTERS



1 

2 

3 

4 

5 





6 

7 

8 

9 

10 

11 

12 

13 

14 

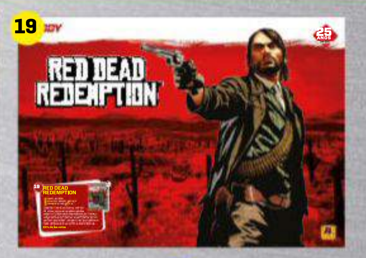
ELEGIDOS POR LOS LECTORES DE **HOBBY CONSOLAS**

15 

16 

17 

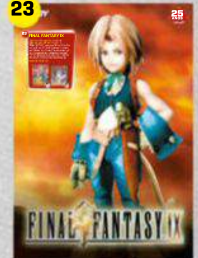
18 

19 

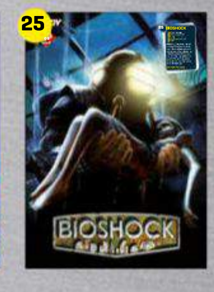
20 

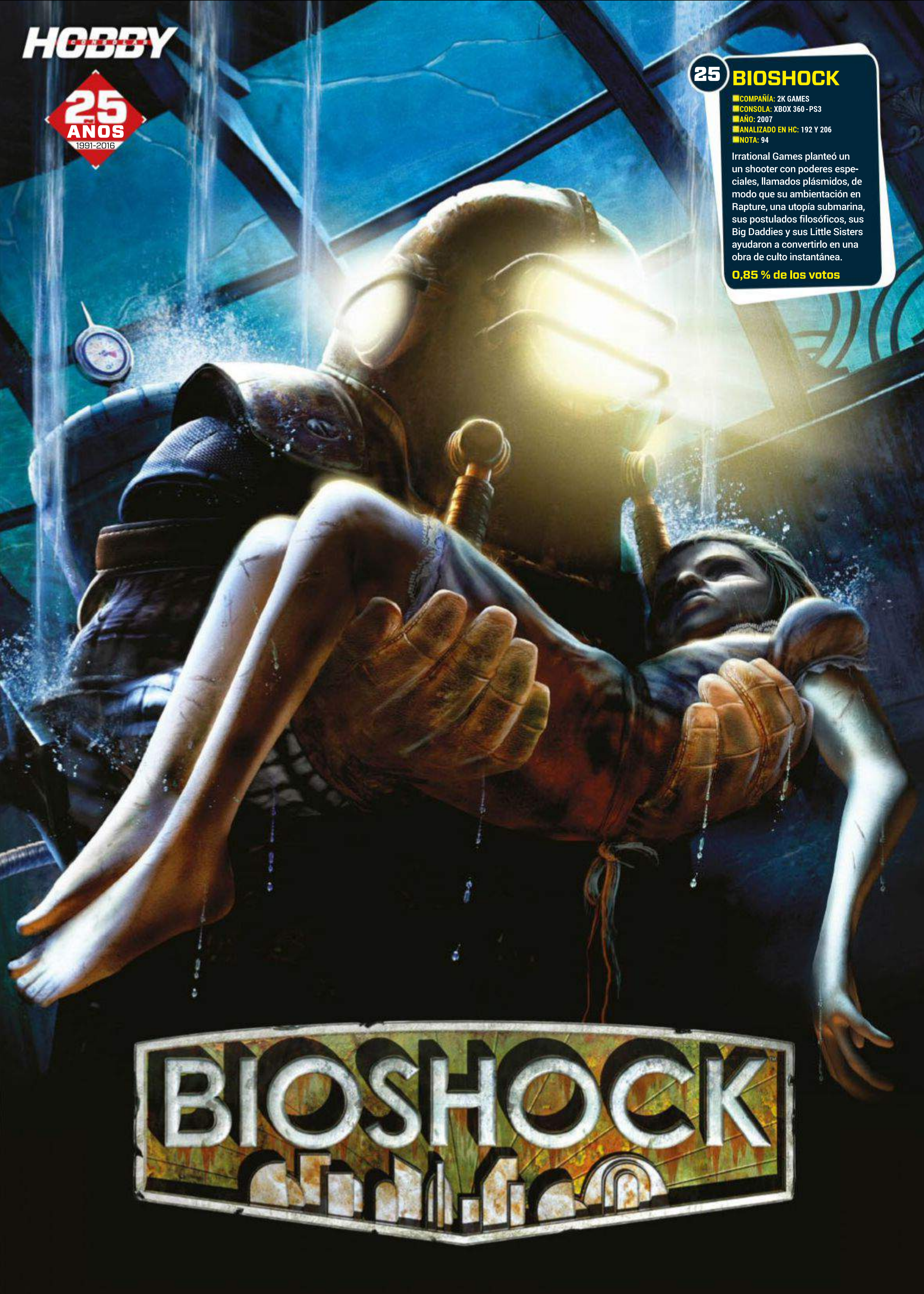
21 

22 

23 

24 

25 



25 BIOSHOCK

- **COMPAÑÍA:** 2K GAMES
- **CONSOLA:** XBOX 360 - PS3
- **AÑO:** 2007
- **ANALIZADO EN HC:** 192 Y 206
- **NOTA:** 94

Irrational Games planteó un un shooter con poderes especiales, llamados plásmidos, de modo que su ambientación en Rapture, una utopía submarina, sus postulados filosóficos, sus Big Daddies y sus Little Sisters ayudaron a convertirlo en una obra de culto instantánea.

0,85 % de los votos



24 KINGDOM HEARTS

COMPAÑÍA: SQUARESOFT
CONSOLA: PLAYSTATION 2 AÑO: 2002
ANALIZADO EN HC: 135 NOTA: 90

Disney y Square son dos compañías que han hecho suya la fantasía, así que nada podía salir mal de un acuerdo de colaboración entre ambas. Este RPG cautivó tanto a niños como a adultos, combinando combates en tiempo real con personajes y mundos de dibujos animados.

0,95 % de los votos





23

FINAL FANTASY IX

COMPAÑÍA: SQUARESOFT CONSOLA: PLAYSTATION
AÑO: 2001 ANALIZADO EN HC: 114 NOTA: 99

Squaresoft se despidió de la generación de los 32 bits por todo lo alto, con una entrega maravillosa y unos gráficos portentosos (que se llevaron un 100 en nuestra revista). No era tan revolucionario como las dos entregas anteriores, pero fue una obra maestra de impagable emotividad.

1,04 % de los votos







STREET FIGHTER II

22 STREET FIGHTER II

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- AÑO: 1992
- ANALIZADO EN HC: 14
- NOTA: 97

Capcom puso en el ring el juego de lucha más influyente de todos los tiempos. Tras triunfar en recreativas, llegó una adaptación para Super Nintendo que dejó a todos sin aliento. Sus fases de bonus, como la de destrozar un coche, aún son recordadas.

1,04 % de los votos

HC 14



21 KINGDOM HEARTS II

COMPAÑÍA: SQUARE ENIX **CONSOLA:** PLAYSTATION 2
AÑO: 2006 **ANALIZADO EN HC:** 181 **NOTA:** 94

Square Enix y Disney volvieron a sumar fuerzas en esta magistral secuela, en la que Sora volvía a empuñar la Llave Espada junto a personajes como Mickey, Donald y Goofy, mientras visitaba mundos inspirados en "Aladdin", "El Rey León" o "La Sirenita". El genial doblaje al castellano aún perdura en la memoria de quienes lo jugaron.

1,14 % de los votos

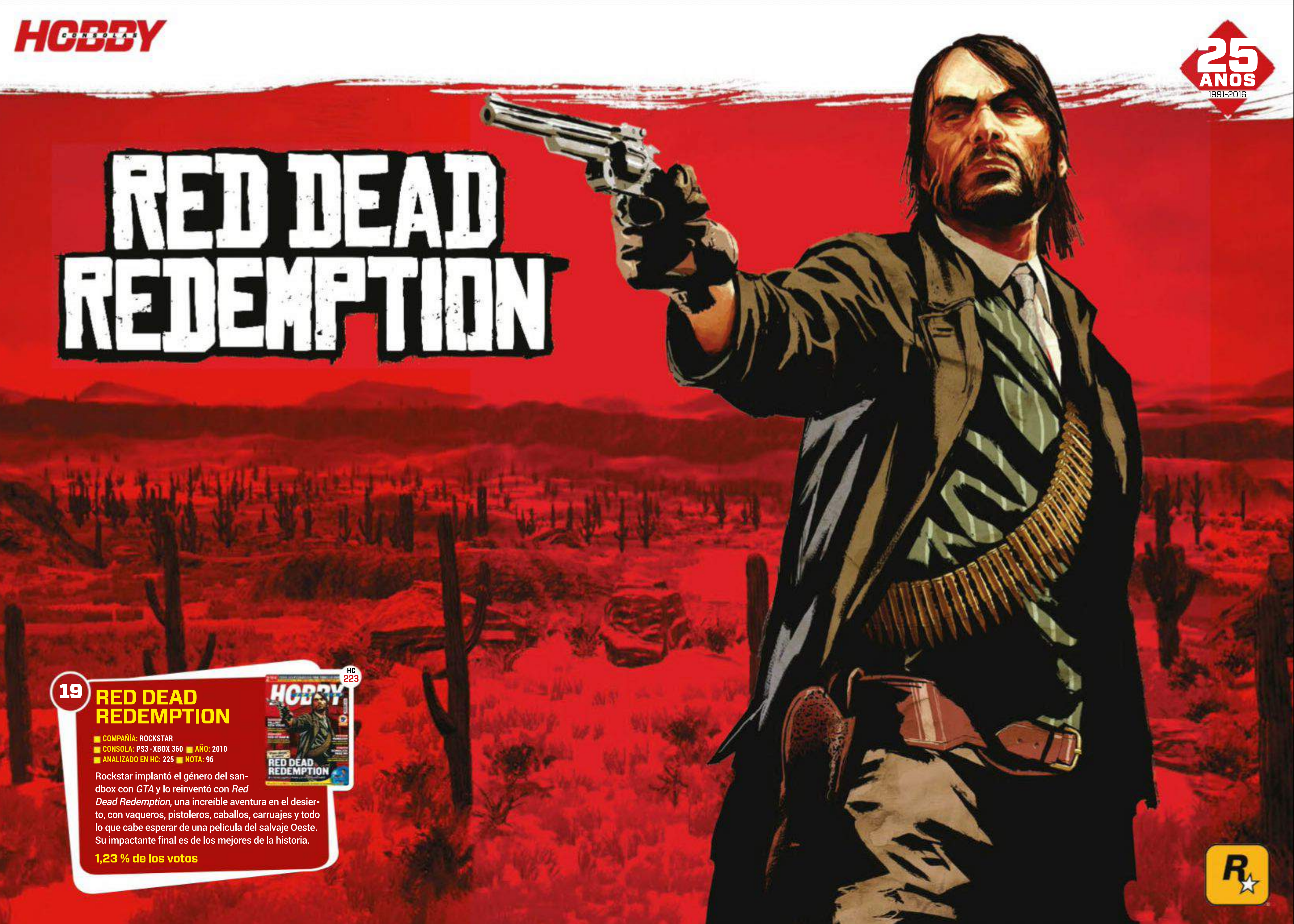


20 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

- **COMPAÑÍA:** BETHESDA
- **CONSOLA:** PS3 - XBOX 360 - PC **AÑO:** 2011
- **ANALIZADO EN HC:** 243 **NOTA:** 96

Bethesda es una de las compañías occidentales que mejor han trabajado siempre el género rolero, como demuestra *Skyrim*, un gigantesco juego con un mundo lleno de vida y en el que encarnamos a un Dovahkiin, es decir, un mortal con el alma de un dragón.

1,23 % de los votos



19 RED DEAD REDEMPTION

- **COMPAÑÍA:** ROCKSTAR
- **CONSOLA:** PS3 - XBOX 360 ■ **AÑO:** 2010
- **ANALIZADO EN HC:** 225 ■ **NOTA:** 96

Rockstar implantó el género del sandbox con *GTA* y lo reinventó con *Red Dead Redemption*, una increíble aventura en el desierto, con vaqueros, pistoleros, caballos, carruajes y todo lo que cabe esperar de una película del salvaje Oeste. Su impactante final es de los mejores de la historia.

1,23 % de los votos



18 RESIDENT EVIL 2

HC 79

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- CONSOLA: PLAYSTATION
- AÑO: 1998
- ANALIZADO EN HC: 80
- NOTA: 98

El primer *Resident Evil* popularizó el survival horror, y su secuela, dirigida por el gran Hideki Kamiya, fue un paso más allá en todos sus apartados. Leon S. Kennedy y Claire Redfield debían hacer frente a los estragos del Virus T en una comisaría de policía.

1,42 % de los votos

HOBBY CONSOLAS

25 AÑOS 1991-2016

17 UNCHARTED 4
EL DESENLACE DEL LADRÓN

COMPAÑÍA: SONY ■ CONSOLA: PLAYSTATION 4
■ AÑO: 2016 ■ ANALIZADO EN HC: 299 ■ NOTA: 98

La aventura definitiva de Nathan Drake es uno de los grandes juegos de la última década. Con ella, Naughty Dog volvió a demostrar su maestría para ofrecer no sólo una jugabilidad a prueba de balas, sino también un apartado técnico y una narrativa dignos de una película.

1,42 % de los votos

HC 283

UNCHARTED 4
El Desenlace del Ladrón

PS4



16 FINAL FANTASY VIII

■ COMPAÑÍA: SQUARESOFT ■ CONSOLA: PLAYSTATION
■ AÑO: 1999 ■ ANALIZADO EN HC: 97 ■ NOTA: 98

La séptima entrega de *Final Fantasy* se ha llevado casi siempre toda la fama, pero no son pocos los que consideran que su sucesora es más completa. Squaresoft apostó por un estilo visual más realista y maduro, con un protagonista taciturno, Squall Lionheart, que no tenía nada que envidiar a Cloud Strife.

1,52 % de los votos





SUPER MARIO BROS. 3

15 SUPER MARIO BROS. 3

- COMPAÑÍA: NINTENDO
- CONSOLA: NES
- AÑO: 1991
- ANALIZADO EN HC: 2
- NOTA: 93

NES no habría sido lo que fue sin Mario, y viceversa. La mascota de Nintendo es, en buena medida, responsable de que los videojuegos se abrieran a un público masivo, algo que no estaba nada claro tras el crack de Atari en 1983, y esta entrega introdujo importantes novedades, como el disfraz de mapache, para planear, o el nado.

1,52 % de los votos



14 SONIC THE HEDGEHOG

- COMPAÑÍA: SEGA
- CONSOLA: MEGA DRIVE
- AÑO: 1991
- ANALIZADO EN HC: 1
- NOTA: 95

Concebido para plantar cara a Mario como mascota de Sega, Sonic se convirtió en un personaje icónico, con una visión frenética del género de las plataformas, sazonada con "loopings", anillos, esmeraldas y un doctor llamado Robotnik.

1,61 % de los votos



13 FINAL FANTASY X

COMPAÑÍA: SQUARESOFT **CONSOLA:** PLAYSTATION 2
AÑO: 2000 **ANALIZADO EN HC:** 129 **NOTA:** 96

El salto a PS2 y su Emotion Engine permitió a Squaresoft ir un paso más allá en su visión de cómo debían ser los juegos de rol. El viaje de Tidus y Yuna hasta Zanarkand para acabar con Sinh, un castigo divino contra los pecados de la humanidad, fue tan genial como el blitzball.

1,61 % de los votos



12 THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

- **COMPAÑÍA:** NINTENDO
- **CONSOLA:** SUPER NINTENDO
- **AÑO:** 1993 **ANALIZADO EN HC:** 16
- **NOTA:** 96

El único *Zelda* que vio la luz en Super Nintendo es también uno de los mejores juegos de la consola. El viaje de Link entre el mundo de la luz y el mundo oscuro dejó grabada una profunda huella, con sus preciosos gráficos cenitales y las mecánicas no lineales de la saga.

1,99 % de los votos


HOBBY CONSOLAS
25 AÑOS
1991-2016
HC 154
11
GRAND THEFT AUTO
SAN ANDREAS
COMPAÑÍA: ROCKSTAR
CONSOLA: PS2 - XBOX
AÑO: 2004 ANALIZADO EN HC: 159
NOTA: 97
Para muchos, es el mejor sandbox que se haya hecho nunca, algo en lo que tiene mucho que ver su descomunal escenario, que recreaba Los Ángeles, San Francisco, Las Vegas y diversos entornos de enlace. Rockstar llevó el hardware de la época mucho más allá de sus límites.
2,37 % de los votos
grand theft auto
San Andreas
R



10 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

COMPAÑÍA: KONAMI **CONSOLA:** PLAYSTATION 2
AÑO: 2005 **ANALIZADO EN HC:** 161 **NOTA:** 97

Conocer los orígenes de Big Boss fue una experiencia con la que Kojima volvió a dar la campanada, con mecánicas como el camuflaje paisajístico o la alimentación para sobrevivir. La batalla contra su mentora dejaba el corazón en un puño.

2,56 % de los votos



9 GTA V

HC 281

- **COMPAÑÍA:** ROCKSTAR
- **CONSOLA:** PS3 - XBOX 360
- **AÑO:** 2013
- **ANALIZADO EN HC:** 267
- **NOTA:** 99

Grand Theft Auto inauguró un género, el sandbox, y esta entrega lo llevó a su máxima expresión, con una gigantesca y viva recreación de la ciudad de Los Ángeles y sus alrededores, tres protagonistas simultáneos y una vertiente online que no ha hecho más que crecer a lo largo de tres años.

2,56 % de los votos



8 THE WITCHER 3 WILD HUNT

COMPAÑÍA: CD PROJEKT RED
CONSOLA: PS4 - XBOX ONE - PC **AÑO:** 2015
ANALIZADO EN HC: 287 **NOTA:** 95

Basado en las novelas de Andrzej Sapkowski, este RPG de acción es todo un ejemplo de la dimensión que puede tener un videojuego hoy en día: narrativa, toma de decisiones, variedad de misiones, gráficos, jugabilidad... Ya es un clásico con mayúsculas.

2,66 % de los votos



7

SHENMUE

- COMPAÑÍA: SEGA
- CONSOLA: DREAMCAST
- AÑO: 2000
- ANALIZADO EN HC: 111
- NOTA: 98

Tras crear multitud de clásicos para recreativas, Yu Suzuki llevó a cabo el proyecto más ambicioso que se hubiera hecho nunca en la industria. La historia de venganza de Ryo Hakuzi contra Lan Di, el asesino de su padre, dejó unas mecánicas de juego y un tipo de mundo que nadie se ha atrevido nunca a emular. Fue el gran icono de la última consola de Sega.

2,75 % de los votos



6

SUPER MARIO WORLD

- COMPAÑÍA: NINTENDO
- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- AÑO: 1992
- ANALIZADO EN HC: 10 ■ NOTA: 97

HC 10

Como buena mascota, Mario fue el encargado de dar el pistoletazo de salida a Super Nintendo, con un espectacular plataformas en 2D que supuso la presentación en sociedad del dinosaurio Yoshi, quien se volvería inseparable del fontanero.

3,99 % de los votos



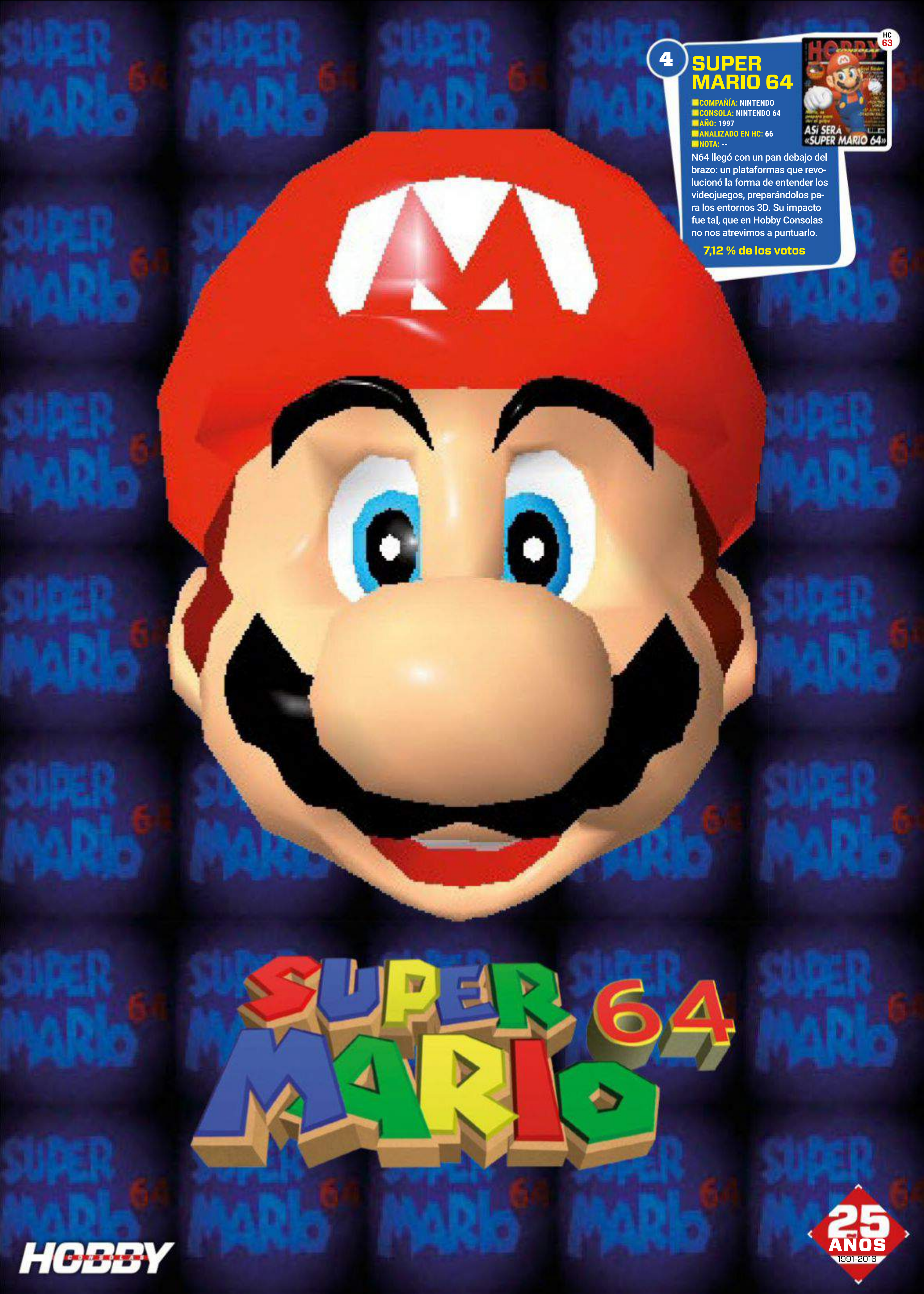
5 THE LAST OF US

- COMPAÑÍA: SONY
- CONSOLA: PLAYSTATION 3
- AÑO: 2013
- ANALIZADO EN HC: 263
- NOTA: 95

HC 251

Naughty Dog superó todas las expectativas con esta aventura, que hace gala de uno de los argumentos más crudos que se hayan visto nunca, reflejado tanto en el prólogo como en el desenlace. El vínculo emocional entre Ellie y Joel es un paradigma de cómo contar una historia que llegue al corazón.

5,51 % de los votos


4
SUPER MARIO 64
COMPAÑÍA: NINTENDO
CONSOLA: NINTENDO 64
AÑO: 1997
ANALIZADO EN HC: 66
NOTA: --
N64 llegó con un pan debajo del brazo: un plataformas que revolucionó la forma de entender los videojuegos, preparándolos para los entornos 3D. Su impacto fue tal, que en Hobby Consolas no nos atrevimos a puntuarlo.
7,12 % de los votos
HC 63
HOBBY CONSOLAS
ASÍ SERÁ «SUPER MARIO 64»
SUPER MARIO 64
HOBBY
25 AÑOS
1991-2016



3 METAL GEAR SOLID

HC 91

- **COMPAÑÍA:** KONAMI
- **CONSOLA:** PLAYSTATION
- **AÑO:** 1999
- **ANALIZADO EN HC:** 91 **NOTA:** 98

Hideo Kojima se sacó de la chistera una obra maestra que rompió las barreras del videojuego, con un intrincado argumento narrado a base de largas escenas de vídeo y con un enfoque de sigilo que sentó cátedra, sin olvidar el legendario doblaje al castellano. Psycho Mantis nos dejó de piedra con sus poderes telequinéticos.

13,39 % de los votos





2 FINAL FANTASY VII

COMPAÑÍA: SQUARESOFT
CONSOLA: PLAYSTATION **AÑO:** 1997
ANALIZADO EN HC: 74 **NOTA:** 96

Dado que los cartuchos de Super Nintendo no le permitían a Squaresoft crear todo lo que tenía pensado para la séptima entrega de su saga estrella, la compañía se alió con Sony para dividirla en varios discos para PlayStation. El resultado fue el mejor juego de rol de la historia... y el que tiene la muerte más trágica de todas.

16,24 % de los votos





1

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

- **COMPAÑÍA:** NINTENDO
- **CONSOLA:** NINTENDO 64
- **AÑO:** 1998 **ANALIZADO EN HC:** 87
- **NOTA:** 98

The Legend of Zelda dio el salto a las tres dimensiones con una aventura en la que veíamos crecer a Link hasta convertirse en el héroe del tiempo. La enormidad de Hyrule, las cabalgadas a lomos de Epona o las melodías de la ocarina marcaron a toda una generación de jugadores.

20,99 % de los votos